Benutzerhandbuch

friendlyway composer 7

(für V. 4.3 oder höher)

Inhalt

Willkommen 3

Systemvoraussetzungen 4

Lizenzieren 5

- Lizenztypen ... 5
- Lizenzverwaltung ... 5

Support 8

friendlyway composer 7 Konzepte 9

- Konzept und Begriffe ... 9
- Projektstruktur ... 10
  - Sequenzen ... 11
  - Seiten ... 12
    - Bereiche ... 13
    - Einzelbilder ... 15
- Zeitsteuerung ... 16

friendlyway composer Benutzeroberfläche 18

- Layout ... 18
- Multifunktionsleiste ... 21
- Navigationsbereich ... 25
- Seitendesigner ... 30
  - Angedocktes Fenster ... 31
    - Sequenzeigenschaften ... 34
    - Seiteneigenschaften ... 35
    - Bereicheigenschaften ... 40
    - Mediaobjekteigenschaften ... 43
  - Zeitskala ... 45
- Zeitplan ... 47
- Netzwerkdienste ... 47
  - Übersicht ... 48
  - Screenshots ... 50
  - Inhaltsgruppen ... 50
  - Inhaltspakete ... 55
  - Paket einer Gruppe zuordnen ... 61
- Mediaobjekte ... 61
  - Flash ... 63
  - PDF ... 65

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Verlinktes Projekt ... 68
Bild ... 70
PowerPoint ... 72
RSS ... 75
Text ... 77
Texteditor ... 80
Fernsehobjekt ... 82
Video ... 85
Web ... 88

friendlyway player Benutzeroberfläche 90

player-Optionen ... 92
Mit Netzwerkdiensten verbinden ... 95

So wird's gemacht 102

Projekt erstellen ... 102
Anzeigeparameter festlegen ... 104
Neue Seite hinzufügen ... 107
Seiten bearbeiten ... 111
Seiteneigenschaften festlegen ... 114
Seite in Bereiche aufspalten ... 118
Mediaobjekt in das Einzelbild hinzufügen ... 120
Verlinktes Projekt in das Einzelbild hinzufügen ... 122
Fernsehobjekt in das Einzelbild hinzufügen ... 124
RSS-Feed in das Einzelbild hinzufügen ... 125
Textobjekt in das Einzelbild hinzufügen ... 128
PowerPoint-Objekt in das Einzelbild hinzufügen ... 129
Webobjekt in das Einzelbild hinzufügen ... 134
Eine Seite aus Internet einbinden ... 134
Eine lokale Seite einfügen ... 135
Mediaobjekteigenschaften feineinstellen ... 138
Sequenz erstellen ... 140
Zeitplan erstellen ... 142
Seitenvorschaufunktion ... 150
Projekt zur player-Station übermitteln ... 150
Projekt via HDD oder Netzwerkordner übermitteln ... 151
Projekt via Wechseldatenträger übermitteln ... 152
Projekt via Netzwerkdienste übermitteln ... 154

Glossar 159

© 2007 - 2008 friendlyway AG

1 Willkommen

Lieber friendlyway composer 7 Benutzer,

Herzlichen Glückwunsch, dass Sie sich für den *friendlyway composer 7* entschieden haben. Der *friendlyway composer 7* ist ein leistungsfähiges Softwarepaket für die Erstellung von *digital signage* Shows.

Mit dem *friendlyway composer 7* haben Sie das Profi-Gesamtpaket mit den folgenden Features erworben:

- Eine große Auswahl von Mediaobjekten einschl.: Text, RSS, Bilder, Video, Flash, PDF, Web, PowerPoint, TV.
- Die Mediaobjekte werden als Einzelbilder eingefügt, d.h. unbegrenzte Ebenen von Mediainhalten.
- Der Bildschirm wird in mehrere Bereiche aufgeteilt und Inhalt wird in einzelne Bereiche eingefügt.
- Übergangseffekte für Seiten und Mediaobjekte.
- Musik einfügen.
- Anzeigedauer für jedes Mediaobjekt.
- Zeitskala für die Steuerung von Anzeigedauer und Effekten.
- Dynamischer Text.
- Wiedergabe von beliebigen Seitenverhältnis oder Bildschirmauflösung.

Wir freuen uns sehr auf Ihre Rückmeldungen. Schreiben Sie uns, wenn die Funktionen des *friendlyway composer 7* Ihnen besonders gut gefallen haben oder Sie Funktionen vermissen bzw. wenn Sie einen Verbesserungsvorschlag haben. Bitte kontaktieren Sie uns unter software@friendlyway.com.

Ihr friendlyway composer 7 Team.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

2 Systemvoraussetzungen

Hardware:

- Intel Pentium IV oder vergleichbar mit mindestens 2 GHz CPU.
- Mindestens 512 Mb RAM (empfohlen 1 GB) und eine Auslagerungsdatei.
- Grafikkarte mit DirectX-Unterstützung.

Software:

- Windows Vista (32-bit) Business oder Ultimate SP1 oder Windows XP (32-bit) Professional SP2/SP3.
- Windows Internet Explorer 6 oder höher.

Setup installiert auch Adobe Shockwave Player.

Wenn Sie ein Fernsehobjekt in Ihre Präsentation einfügen wollen, müssen Sie AbsolutTV auf dem *player*-Rechner installieren. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an *friendlyway* Support.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

3 Lizenzieren

Lizenzierungswege:

Die Lizenzierung können Sie per E-Mail, Telefon und Fax oder über das Internet durchführen.

E-Mail: sales@friendlyway.com
Telefon: +49-(0)89-959791-398
Fax: +49-(0)89-959791-40

Detaillierte Infos zur Software-Lizenzierung finden Sie unter Lizenzverwaltung.

3.1 Lizenztypen

Die folgenden Lizenztypen sind vorhanden:

- *composer 7* Professional - dieser Lizenztyp stellt die ganze Funktionalität des *composer 7* bereit.
- *composer 7* Basic – dieser Lizenztyp hat eine Reihe von Einschränkungen:
  - Arbeitsmodus Zeitplan ist deaktiviert.
  - Arbeitsmodus Netzwerkdienste ist deaktiviert.
  - max 1 Sequenz pro Projekt.
  - max 3 Seiten pro eine Sequenz.
  - TV-Mediaobjekt ist deaktiviert.
- *player* – diese Lizenz ist auf dem Rechner zu installieren, der für das Abspielen der Projekte geplant ist.

3.2 Lizenzverwaltung

Mit Lizenzverwaltung registrieren Sie den *friendlyway composer 7.*

Zwei Lizenztypen sind vorhanden:

- **Node-locked Lizenz** - das Programm kann nur auf einem bestimmten Rechner verwendet werden. Die Lizenz ist an die **Hardware-ID** dieses Computers gebunden.
- **Floating-Lizenz** - das Programm ist an die Hardware-ID des Lizenzservers gebunden. Alle composer-Arbeitsstationen werden mit dem Rechner verbunden, wo der Lizenzserver installiert ist.

Wenn Sie den *friendlyway composer 7* das erste Mal nach der Installation starten, erscheint das Lizenzverwaltungsfenster, wo der Endbenutzerlizenzvertrag und einige Optionen zur Auswahl dargestellt sind:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Lizenzverwaltung
friendlyway®
composer suite 7
Unregistrierte Version, bitte registrieren!
SOFTWARE LIZENZ UND EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG
Dieser friendlyway Endnutzer-Lizenzvertrag (englisch: friendlyway End-User License Agreement = EULA; im Folgenden als „Lizenzvertrag" bezeichnet) ist ein, das friendlyway Software-Produkt betreffender, rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen und friendlyway AG, im Folgenden „friendlyway" genannt. Dieses friendlyway Software-Produkt
Hardware ID ansehen
Lizenz anfordern
Lizenzdatei importieren
Mit Lizenzserver verbinden
Schließen

- **Hardware ID ansehen**
- **Lizenz anfordern**
- **Lizenzdatei importieren**
- **Mit Lizenzserver verbinden**

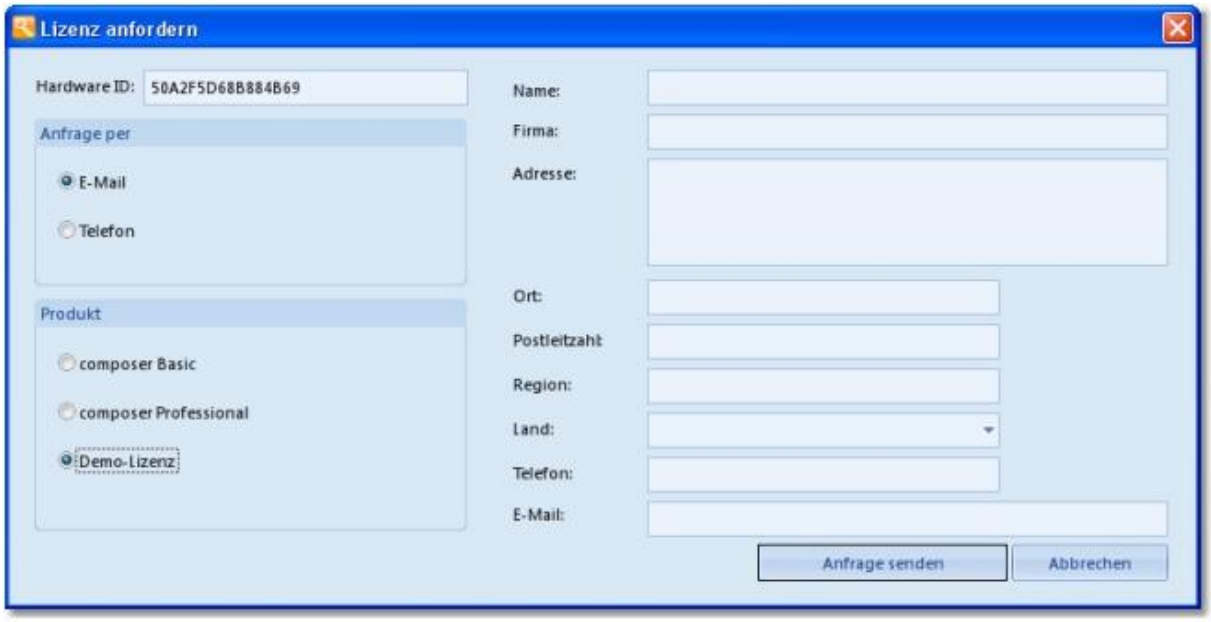
Hardware ID ansehen

Wenn Sie *friendlyway composer 7* auf einer Maschine betreiben möchten, klicken Sie **Hardware ID ansehen,** um sich Ihre Hardware ID anzusehen:

Lizenz anfordern

Sie können Lizenz direkt aus der Lizenzverwaltung anfordern.

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Geben Sie Ihre Angaben ein und klicken Sie auf **Anfrage senden.**

Lizenzdatei importieren

Nachdem Sie die Lizenzdatei erhalten haben, klicken Sie auf **Lizenzdatei importieren** und navigieren Sie zur Lizenzdatei (*.lic). Falls Registrierung erfolgreich ist, wird der *friendlyway composer 7* starten. Falls die Lizenzierung scheitert, wird das Lizenzverwaltungsfenster geschlossen. Bitte wenden Sie sich an *friendlyway* Support.

Mit Lizenzserver verbinden

Nachdem Sie die Lizenzdatei per E-Mail erhalten haben, richten Sie den Lizenzserver ein, wie das in der Anleitung beschrieben ist. Danach müssen Sie eine Verbindung mit dem Lizenzserver herstellen. Geben Sie den Servernamen und den Port ein und klicken Sie auf **Verbinden**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

4 Support

Beim Support dieser Punkte stehen wir Ihnen kostenlos zur Verfügung:

- Download
- Installation
- Konfiguration der Software
- Updates und Upgrades
- Software bugs

Unser Support ist kostenpflichtig bei folgenden Punkten:

- Verwendung von Drittapplikationen zusammen mit dem *friendlyway composer 7*
- Erstellung neuer Präsentationen
- Einrichtung und Konfiguration der Hardware von Drittanbietern

Sie können sich an friendlyway Support-Team auf verschiedene Weise wenden:

1. Via E-Mail

Für spezielle Anfragen eignet sich die Anfrage per E-Mail am besten. Bitte senden Sie Ihre Anfrage an software-support@friendlyway.com.
Bitte geben Sie neben dem Problem auch die Version Ihres Betriebssystems und die Version des *friendlyway composer 7* an.

2. Via Telefon

Wir leisten auch kostenlosen telefonischen Support unter den Nummern: +1-866-503-9791 in den USA/Kanada oder +49-89-959791-500 weltweit.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

5 friendlyway composer 7 Konzepte

Im Rahmen von *friendlyway composer 7* ist eine Medienpräsentation ein Projekt, das die folgenden Bauelementen enthält: Mediaobjekte, Seiten und Sequenzen.

Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Konzept und Begriffe
- Projektstruktur
- Sequenzen
- Seiten
- Bereiche
- Einzelbilder
- Zeitsteuerung

5.1 Konzept und Begriffe

Da der *friendlyway composer 7* ein Tool für die Erstellung von Präsentationen ist, handelt es sich um folgende wesentliche Begriffe: **Präsentation, Display**, **Player** und **Projekt**.

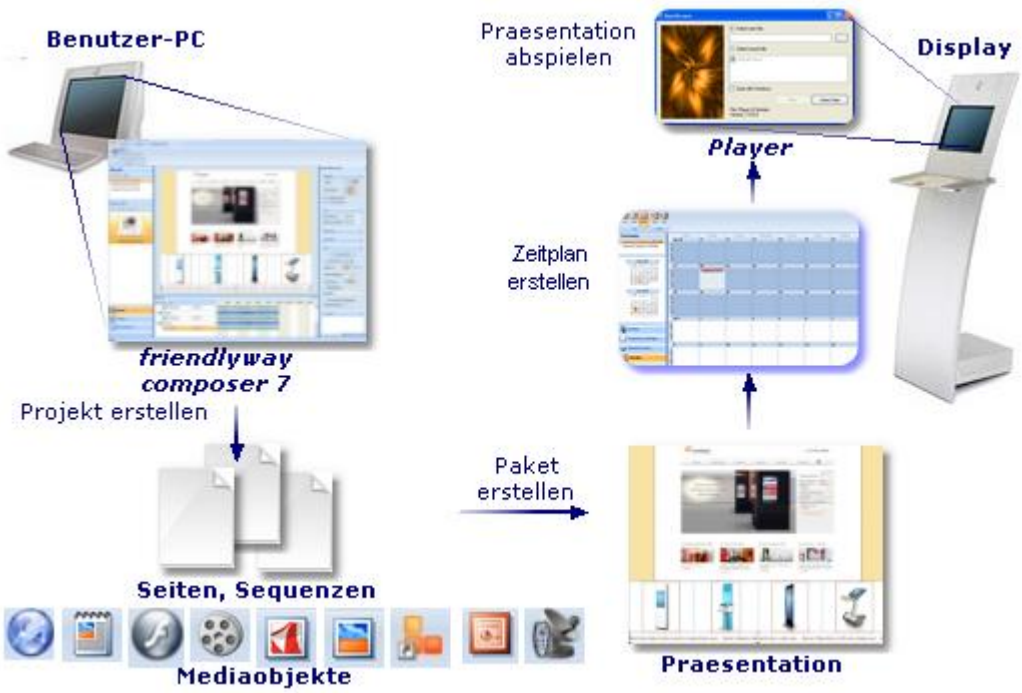
Im Rahmen vom *friendlyway composer 7* ist die Präsentation ein Projekt.

Ein Projekt seinerseits enthält Sequenzen, die aus Seiten mit Mediainhalten bestehen.

Jedes Element des Projekts hat sein eigenes Format und Zeitparameter.

Das Projekt und sein Gesamtinhalt werden in einem Projektordner gespeichert, um die Integrität des Projekts zu sichern und die Recherche zu erleichtern.

Klicken Sie auf die Elemente in der Abbildung, um sich ihre Beschreibung anzusehen.



© 2007 - 2008 friendlyway AG

Ein typischer Arbeitsablauf enthält die folgenden Schritte:

1. *friendlyway composer 7* starten.
2. Ein neues Projekt erstellen.
3. Eine neue Seite öffnen.
4. Die Seite in Bereiche aufteilen.
5. Ein oder mehrere Mediaobjekte in die Bereiche einfügen.
6. Andere Seiten hinzufügen und bearbeiten.
7. Sequenzen aus den Seiten erstellen.
8. Zeitpläne für das Abspielen der Sequenzen erstellen.
9. Das Projekt speichern.
10. Ein Inhaltspaket auf die player-Station übermitteln (wird mit dem *player* abgespielt).
11. Das composer-Projekt auf der player-Station abspielen lassen.

5.2 Projektstruktur

Mit dem *friendlyway composer 7* erstellen Sie ein Projekt, das später als Paket gespeichert und auf dem Display abgespielt wird.

Ein Projekt ist tatsächlich eine Sammlung von Seiten mit Mediainhalten.

Klicken Sie auf die Elemente im Diagramm, um zu verwandten Themen überzugehen:

Bei der Erstellung des Projekts wird ein Projektordner (**Meine Composer Projekte**) angelegt, in dem der gesamte Inhalt des Projektes und die Sequenzen zusammen mit der Projektdatei gespeichert werden. Die Projektdatei hat ihr eigenes Format - **.fcproj**.

Eine Seite wird in Bereiche aufgeteilt und die Mediaobjekte werden in die Bereiche eingefügt:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Die Sequenzen können im Zeitplan für das Abspielen angeordnet werden.

5.2.1 Sequenzen

Die Sequenz ist eine Sammlung von Seiten mit Mediainhalten, die eine bestimmte Anordnung hat. Dieser Anordnung nach werden die Seiten abgespielt.
WICHTIG!!! Jedes Projekt hat eine **Standardsequenz**. Diese Sequenz wird vom *player* immer abgespielt, wenn keine andere Sequenz im Zeitplan für diese Zeit bestimmt ist oder die Option **Display Ein/Aus** nicht ausgewählt ist.

Es können mehrere Sequenzen aus denselben Seiten erstellt werden. Anders gesagt, können Sie dieselben Seiten verwenden, um ganz verschiedene Präsentationen zu erstellen. So werden Ihre Präsentation viel mehr flexibel und handhabbar.

Sie können den Zeitplan so einstellen, dass verschiedene Sequenzen z.B. abhängig von der Tageszeit oder vom Wochentag im *player* abgespielt werden.

Sie können Sequenzeigenschaften auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters anschauen und ändern.

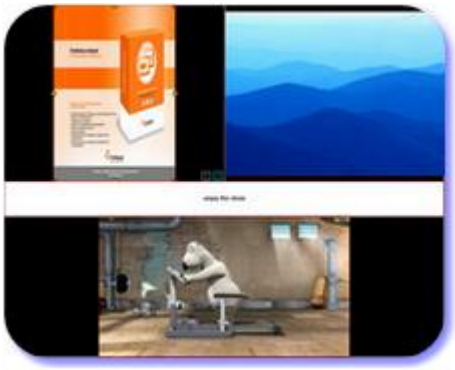
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Projektstruktur
- Sequenz erstellen
- Sequenzeigenschaften

5.2.2 Seiten

Die Seite ist eine Organisationseinheit in einem *friendlyway composer 7* Projekt:



Eine Präsentation besteht aus einer oder mehreren Seiten, die nacheinander abgespielt werden. Die Seitenanordnung in der Präsentation wird durch Sequenzen festgelegt. In der Regel füllt eine Seite den ganzen Bildschirm aus. Sie können aber durch Anzeigeparameter eine Seite so einstellen, dass sie nur einen bestimmten Teil des Bildschirms ausfüllen wird.

Die Seiten werden in Bereiche aufgeteilt, die mit mehreren Mediaobjekten (Video, Bilder und andere) ausgefüllt werden:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Einzelne Seiten werden im Seitendesigner bearbeitet, d.h. Bereiche und Einzelbilder werden eingefügt, Mediaobjekte werden hinzugefügt und Seiteneigenschaften werden eingestellt.

Seiten werden in Sequenzen im Navigationsbereich zusammengestellt.

Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Projektstruktur
- Bereiche
- Einzelbilder
- Neue Seite hinzufügen
- Seiten bearbeiten
- Seiteneigenschaften
- Seite in Bereiche aufspalten
- Seiteneigenschaften festlegen

5.2.2.1 Bereiche

Bereiche sind die Hauptelemente bei der Strukturierung des Seitenlayouts. Ein Bereich ist ein rechteckiger Teil der Seite mit einem oder mehreren Einzelbildern.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

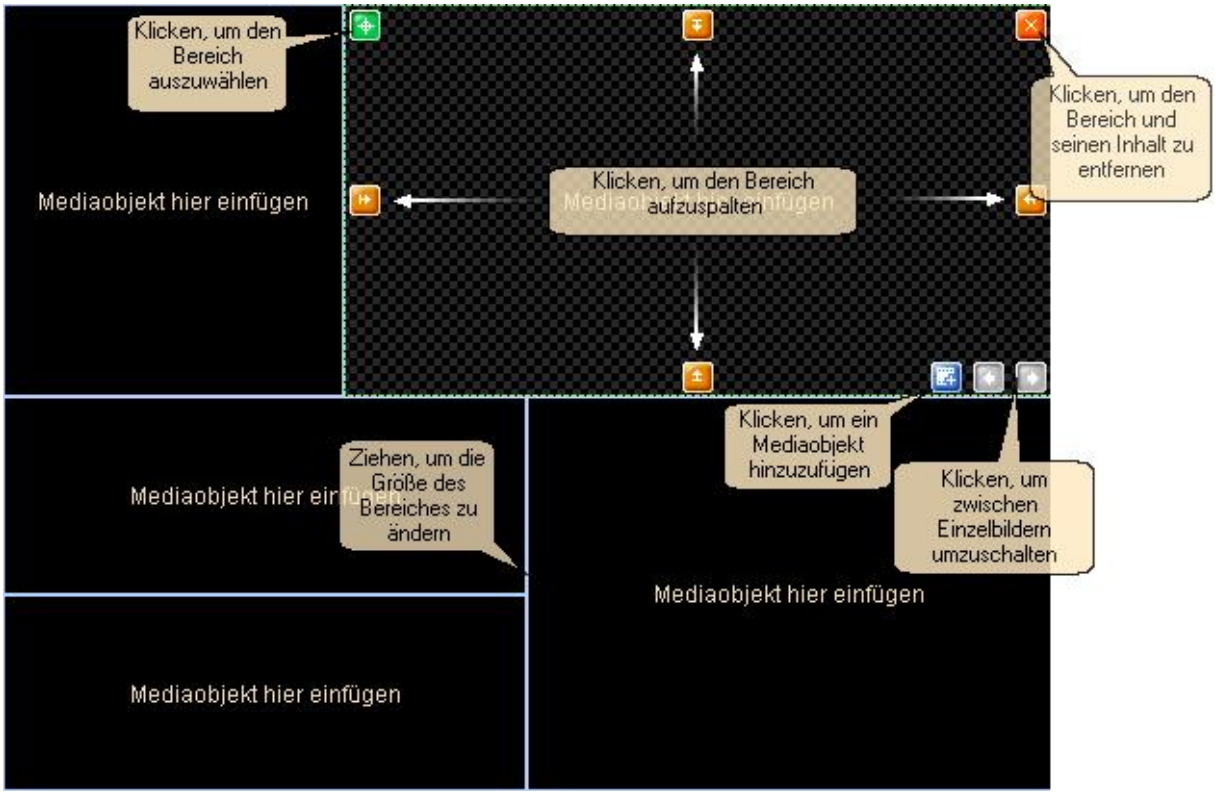
Eine Seite mit vier Bereichen

Eine Seite mit drei Bereichen

Eine Seite kann in mehrere Bereiche aufgeteilt werden, und jeder Bereich enthält seinen eigenen Mediainhalt. Bereiche überlappen sich nie und decken die ganze Seitenfläche wie Kacheln ab. Zum Beispiel können Sie eine Seite in drei Bereiche aufteilen, mit einem Bild im ersten Bereich, einem News-Ticker im zweiten Bereich, und einem Video im dritten Bereich.

Die Bereiche bestehen aus Einzelbildern, in die Mediaobjekte eingefügt werden. Die Mediaobjekte werden in einem Einzelbild nacheinander abgespielt. So können Sie eine Mini-Diaschau in jedem Bereich erstellen.

Eine neue leere Seite enthält nur einen Bereich, der die ganze Seite ausfüllt.


Klicken, um den Bereich auszuwählen
Mediaobjekt hier einfügen
Klicken, um den Bereich aufzuspalten
Klicken, um den Bereich und seinen Inhalt zu entfernen
Ziehen, um die Größe des Bereiches zu ändern
Mediaobjekt hier einfügen
Klicken, um ein Mediaobjekt hinzuzufügen
Klicken, um zwischen Einzelbildern umzuschalten
Mediaobjekt hier einfügen
Mediaobjekt hier einfügen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

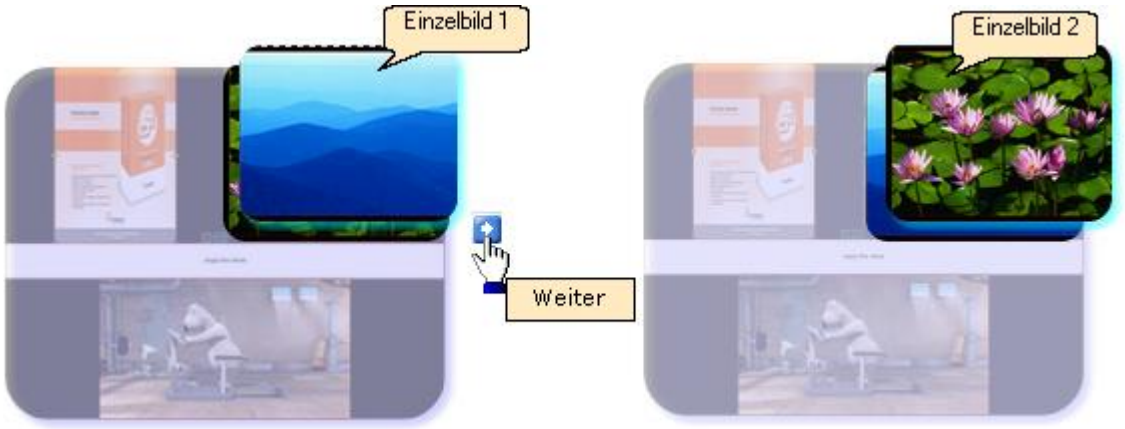
Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Projektstruktur
- Seiten
- Einzelbilder
- Bereicheigenschaften

5.2.2.2 Einzelbilder

Bereiche sind die Bauelemente, die das Seitenlayout strukturieren. Einzelbilder helfen den Mediainhalt in einem Bereich zu organisieren.

Ein Einzelbild ist wie eine Buchseite mit einem Mediaobjekt darauf:



Es kann nur ein Mediaobjekt ins Einzelbild hinzugefügt werden. Ein Bereich kann aus einem oder mehreren Einzelbilder bestehen.
Wenn Sie ein Mediaobjekt hinzufügen, wird ein Einzelbild in dem bezüglichen Bereich automatisch erstellt.

Um zwischen Einzelbildern umzuschalten, klicken Sie auf und .

Um ein Einzelbild zu entfernen, verwenden Sie den Befehl **Löschen** im Feld **Einzelbilder** der Multifunktionsleiste:

Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Projektstruktur
- Bereiche
- Mediaobjekt in den Frame hinzufügen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

5.3 Zeitsteuerung

Eine Medianpräsentation ist eine dynamische Einheit, die sich in der Zeit ändert. *friendlyway composer 7* versorgt notwendige Mittel zur Zeitsteuerung. Diese Mittel sind verschiedene Einstellungen der Zeitenparameter für Präsentationsplayback.

Es können Zeitenparameter für Sequenzen, Seiten, und Mediaobjekte festegelegt werden. Die Zeiteneinstellungen hängen von dem Element ab.

Zeitsteuerung auf Sequenzebene

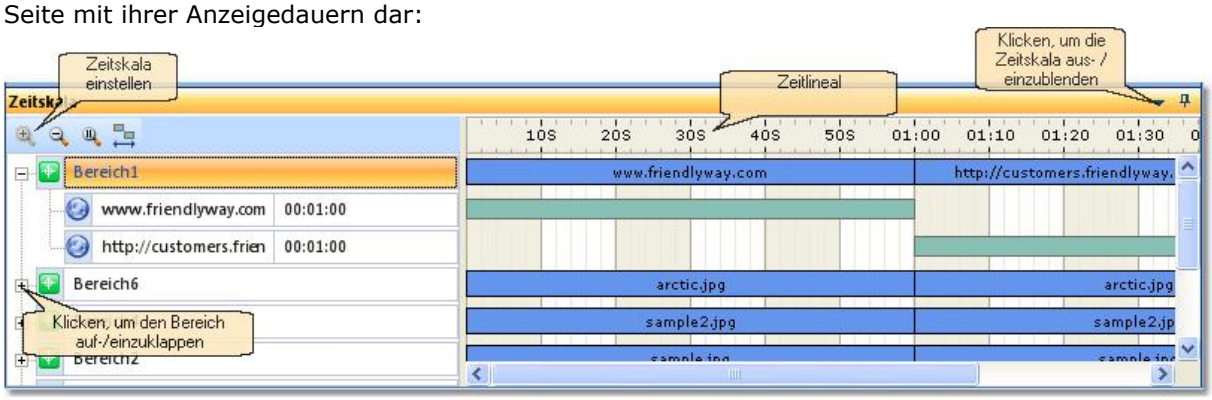
Die Sequenz ist eine Sammlung der auf eine bestimmte Weise angeordneten Seiten. Folglich gleicht die Gesamtdauer einer Sequenz der Summe aller Seitendauern, aus denen diese Sequenz besteht. Also, um Sequenzdauer zu ändern, brauchen Sie die Zeitenparameter ihrer Seiten einzustellen.

Zeitsteuerung auf Seitenebene

Die Gesamtdauer einer Seite gleicht der längsten Anzeigedauer eines Bereiches der Seite. Alle anderen Bereiche passen sich an diese Dauer durch Wiederholungen oder automatische Verlängerungen an.

Seitenzeitsteuerung festlegen

Um die Zeitenparameter einer Seite zu steuern, brauchen Sie die Zeitenparameter der Bereiche und Einzelbilder auf der Seite zu ändern.
Das handlichste Tool dazu ist die Zeitskala. Die Zeitskala stellt alle Bereiche und Einzelbilder einer Seite mit ihrer Anzeigedauern dar:



Zeitsteuerung auf Mediaobjektebene

Alle Mediaobjekte werden in zwei Gruppen aufgeteilt: *analog* und *diskret*.

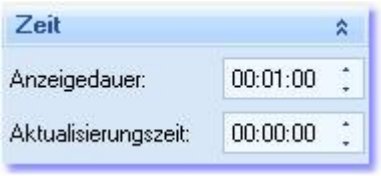
- **Diskrete Mediaobjekte** sind Objekte mit vordefinierter Anzeigedauer, die nicht geändert werden kann. Im *friendlyway composer 7* gehören zu diskreten Objekten **Video**, **PowerPoint** und **PDF**. Zeitsteuerung wird für diese Objekte deaktiviert.

- **Analoge Mediaobjekte** sind Objekte mit unbestimmter Anzeigedauer, d.h. die Anzeigedauer dieser Mediaobjekte kann geändert werden. Ein Beispiel dazu ist ein Bild: Sie können für ein Bild beliebige Anzeigedauer festlegen: 1 Sekunde, 1 Minute, 1 Stunde usw. Text, Webseiten, Streaming Video sind weitere Beispiele von analogen Mediaobjekten. Im *friendlyway composer 7* gehören **Bild, Web-Objekt, RSS, Text** und **TV** dazu.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Objektzeitsteuerung festlegen

Um Zeitparameter eines Mediaobjektes zu steuern, wählen Sie das Objekt aus und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.
Die Anzeigedauer wird im Feld **Anzeigedauer** geändert:



© 2007 - 2008 friendlyway AG

6 friendlyway composer Benutzeroberfläche

Benutzeroberfläche für *friendlyway composer 7* lässt sich intuitiv bedienen.

Sehen Sie die verwandten Themen:

- Layout
- Multifunktionsleiste
- Navigationsbereich
- Angedocktes Fenster
- Mediaobjekte

6.1 Layout

Das Layout von *friendlyway composer 7* hat verschiedenes Aussehen entsprechend dem ausgewählten Arbeitsmodus.

Man unterscheidet 3 Arbeitsmodi:
- Entwurf
- Zeitplan *
- Netzwerkdienste *

> * - die Arbeitsmodi **Zeitplan** und **Netzwerkdienste** sind nur im *friendlyway composer 7 Professional* verfügbar.

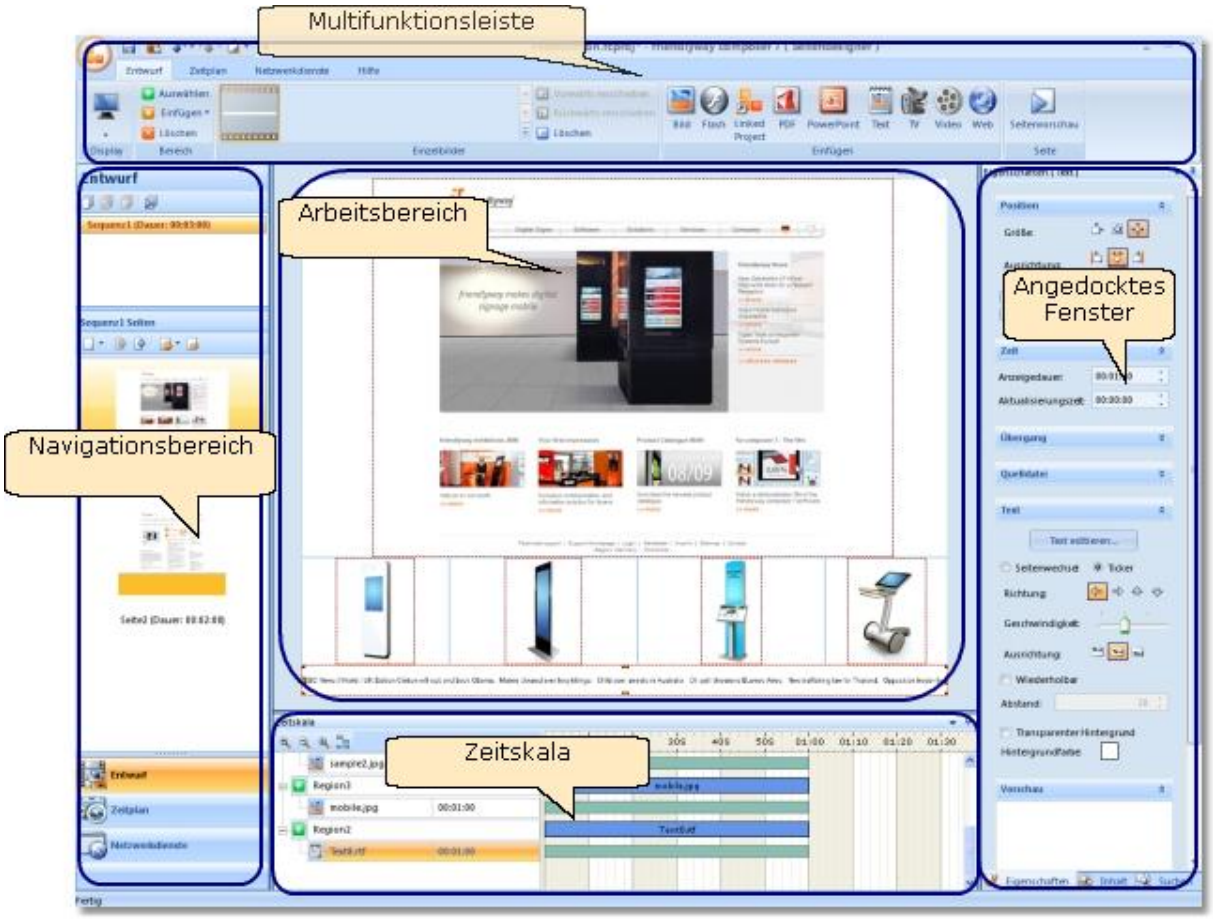
Grundlegende Elemente des Layouts, die in jedem Arbeitsmodus angezeigt werden, sind:
- Multifunktionsleiste - eine Leiste mit Buttons und Icons für einen schnellen Zugriff per Mausklick zu den wichtigsten Funktionen des *friendlyway composer 7*

- Navigationsbereich – das Panel am linken Rand des Arbeitsbereiches, das die Umschaltung zwischen drei Arbeitsmodi erlaubt. Je nach dem Modus sichert dieses Panel eine schnelle Navigation durch Sequenzen und Seiten des Projektes (Arbeitsmodus „Entwurf"), durch Tage, an denen das Abspielen des Projektes geplant ist (Arbeitsmodus „Zeitplan") und durch Seitenmenü der Netzwerkdienste.

Das Layout im Arbeitsmodus **Entwurf** wird in folgende Bereiche aufgeteilt:

Klicken Sie auf Bereiche im Abbild, um sich die Beschreibung anzuschauen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

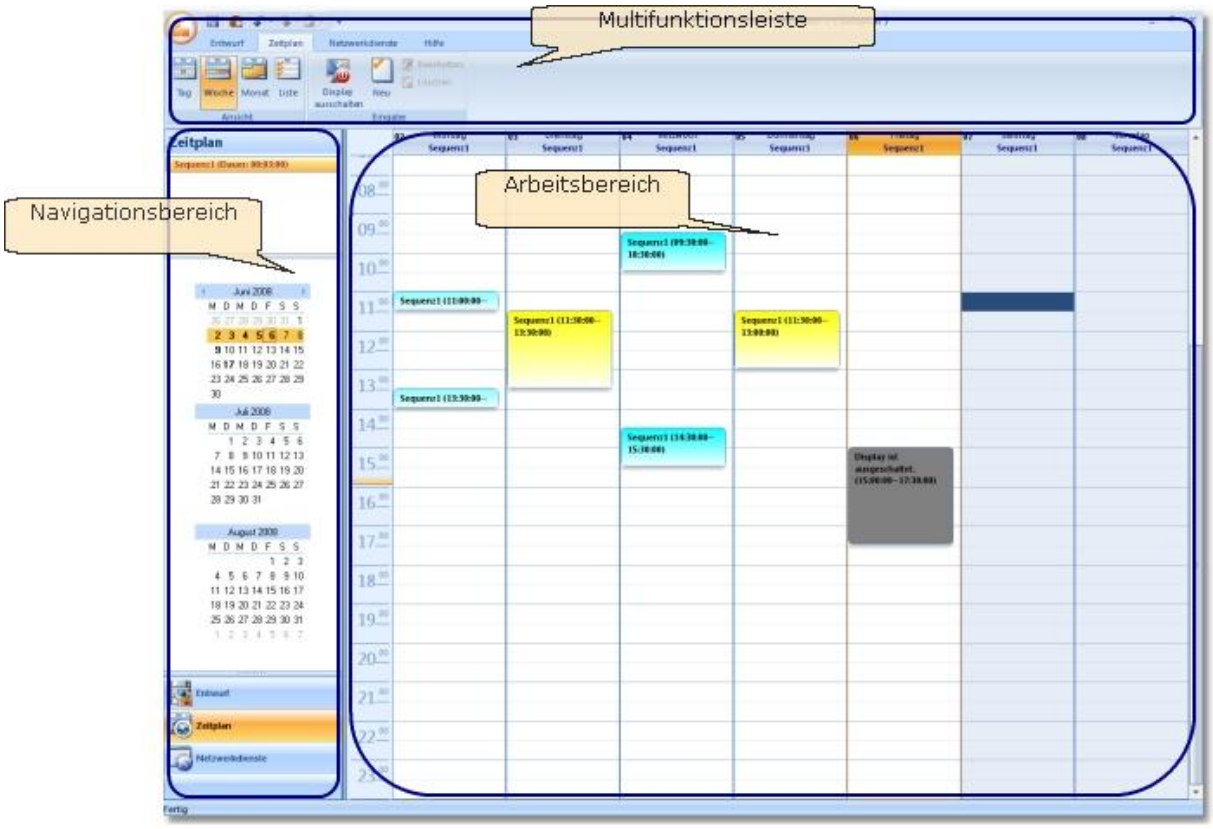


- Arbeitsbereich – ein Bereich, wo Ihre Präsentation aus Mediaobjekten Schritt um Schritt „zusammengestellt" wird.
- Angedocktes Fenster mit 3 Registerkarten:
  - Registerkarte **Eigenschaften**, wo alle Sequenz-, Seiten-, Bereich- und Mediaobjekteigenschaften eingestellt und geändert werden können.
  - Registerkarte **Inhalt**, wo alle im Projekt verwendete Mediaobjekte aufgelistet sind.
  - Registerkarte **Suchen**, die für eine schnelle Suche von allen auf Ihrem Rechner gespeicherten Mediadateien vorgesehen ist.
- Zeitskala – ein Tool für die Steuerung der Zeitparameter von Mediaobjekten, die in diese Projektseite eingefügt worden sind.

Das Layout im Arbeitsmodus **Zeitplan** hat folgendes Aussehen:

Klicken Sie auf Bereiche im Abbild, um sich die Beschreibung anzuschauen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

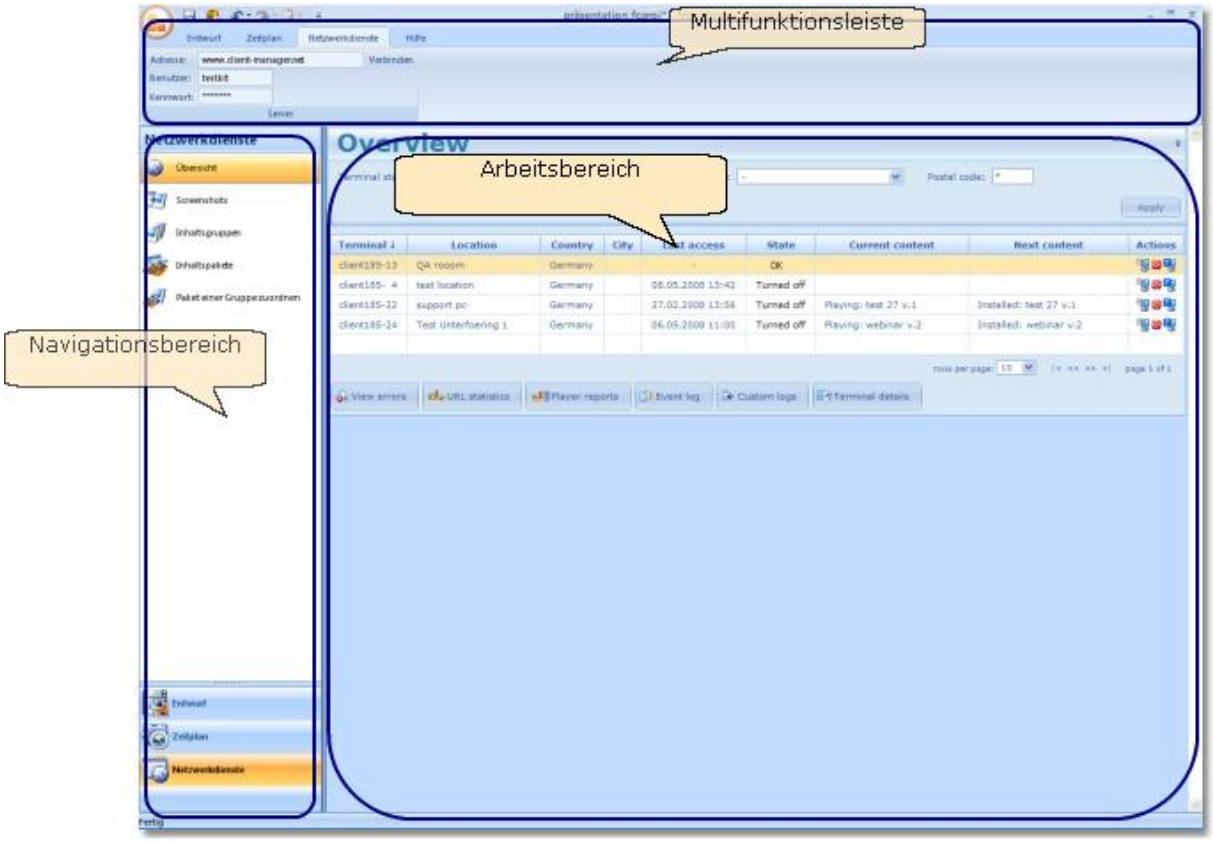


Nach Ihrem Bedarf kann der Arbeitsbereich im **Zeitplan** als Tagesansicht, Wochenansicht oder Monatsansicht dargestellt oder in Form einer Liste angezeigt werden.

Das Layout für **Netzwerkdienste** sieht so aus:

Klicken Sie auf Bereiche im Abbild, um sich die Beschreibung anzuschauen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

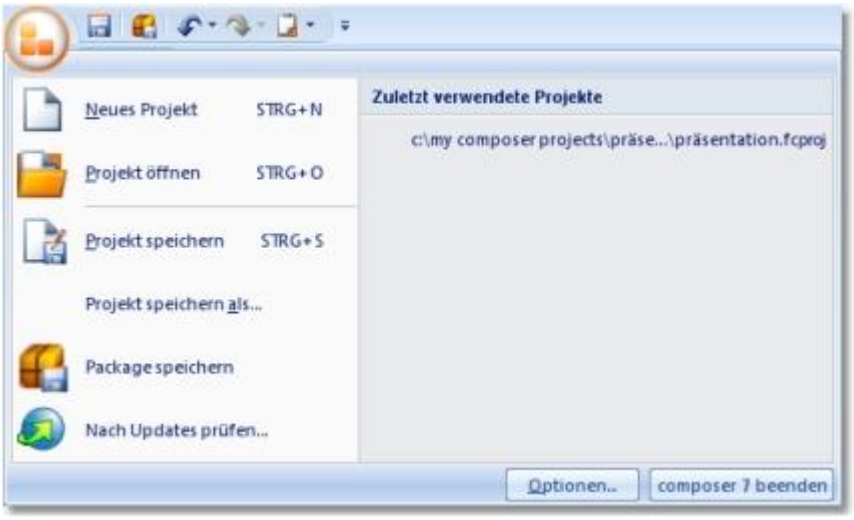


6.2 Multifunktionsleiste

Die Menüs und Symbolleisten wurden durch die Multifunktionsleiste ersetzt. Die Befehle sind in logischen Gruppen strukturiert, die unter Registerkarten zusammengefasst sind:

Datei

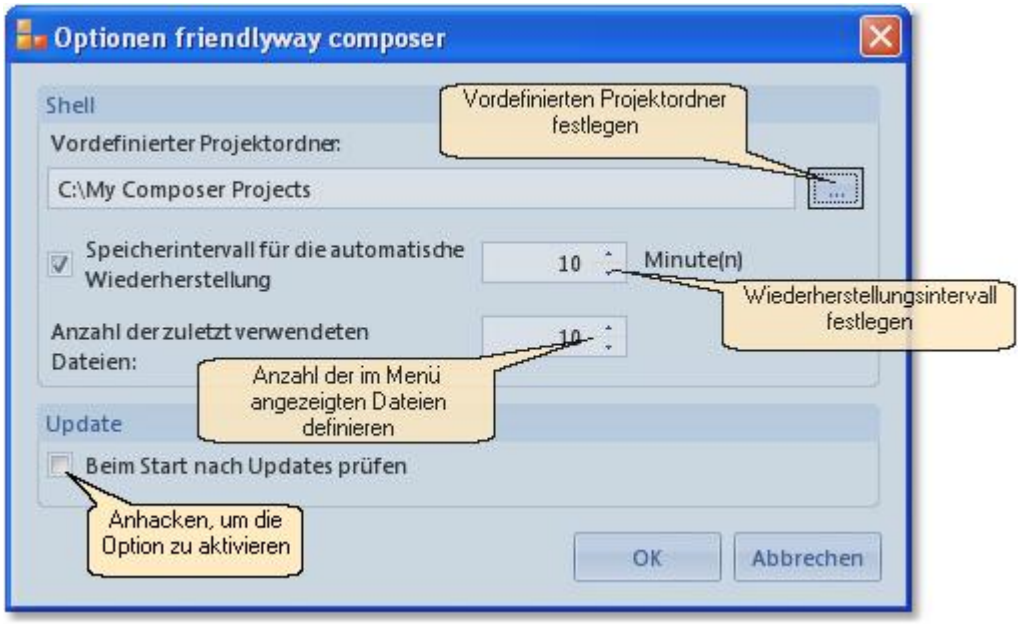
© 2007 - 2008 friendlyway AG



Element	*Beschreibung*
Neues Projekt	Generiert ein neues leeres Projekt mit einer Standardstruktur und mit dem von Ihnen angegebenen Namen. Der Projektordner wird auf Ihrem Computer automatisch erstellt, wo die Projektdatei (Proejktname.fcproj) und alle im Projekt verwendeten Mediaquellen (Mediadateien) gespeichert werden.
Projekt öffnen	Öffnet ein vorhandenes Projekt. Geben Sie den Pfad zum Projekt im Fenster **Projekt auswählen** an.
Projekt speichern	Speichert das aktuelle Projekt unter dem laufenden Namen.
Projekt speichern als...	Speichert das aktuelle Projekt unter einem neuen Namen oder in einen neuen Ordner. Geben Sie den neuen Namen oder den Pfad im Fenster **Speichern als...** an.
Package speichern	Speichert das aktuelle Projekt als Package (.fcpkg-Datei) für eine automatische Übermittlung des Projektes zur *player*-Station.
Nach Updates prüfen...	Prüft nach neueren Versionen der Software.
Zuletzt verwendete Projekte	Stellt eine Liste von zuletzt verwendeten Projekten dar. Um ein Projekt zu öffnen, klicken Sie auf das Projekt in der Liste.
Optionen	Den Dialog zur Anpassung der Multifunktionsleiste öffnen.
composer 7 beenden	Beendet *friendlyway composer 7*. Falls Sie etwas im geladenen Projekt geändert und es nicht gespeichert haben, können Sie das beim Schließen des Programms machen.
Rückgängig	Bringt die letzte Aktion zurück.
Wiederholen	Wiederholt die letzte Aktion.
Zwischenablage	Öffnet die Liste für die Ausschneiden-/Kopier-/Einfüge-Operationen.

Optionen

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Entwurf

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Element		*Beschreibung*
Display		Den Dialog zur Einstellung Anzeigeparameter öffnen.
Bereich		
Auswählen		Den aktuellen Bereich auswählen.
Links einfügen		Den ausgewählten Bereich links aufspalten.
Rechts einfügen		Den ausgewählten Bereich rechts aufspalten.
Oben einfügen		Den ausgewählten Bereich oben aufspalten.
Unten einfügen		Den ausgewählten Bereich unten aufspalten.
Löschen		Den ausgewählten Bereich entfernen.
Einzelbilder		
Vorwärts verschieben		Das ausgewählte Einzelbild vorwärts verschieben.
Rückwärts verschieben		Das ausgewählte Einzelbild vorwärts verschieben.
Löschen		Das ausgewählte Einzelbild löschen.
Einfügen		
Bild		Den Dialog zum Einfügen einer Bilddatei in die ausgewählte Seite öffnen.
Flash		Den Dialog zum Einfügen einer Flashdatei in die ausgewählte Seite öffnen.
Verlinktes Projekt		Den Dialog zum Einfügen eines existierenden *composer* Projekts in die ausgewählte Seite öffnen.
PDF		Den Dialog zum Einfügen einer PDF-Datei in die ausgewählte Seite öffnen.
PowerPoint		Den Dialog zum Einfügen einer PowerPoint-Datei in die ausgewählte Seite öffnen.
RSS		Den Dialog zum Einfügen eines RSS-Feeds in die ausgewählte Seite öffnen.
Text		Den Dialog zum Einfügen einer Textdatei in die ausgewählte Seite öffnen.
TV		Den Dialog zum Einfügen eines Fernsehobjektes in die Ausgewählte Seite öffnen.
Video		Den Dialog zum Einfügen einer Videodatei in die ausgewählte Seite öffnen.
Web		Den Dialog zum Einfügen einer Webdatei in die ausgewählte Seite öffnen.
Seite		
Seitenvorschau		Vorschau der laufenden Seite starten.

Zeitplan

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Element		*Beschreibung*
Ansicht		
Tag		Die Tagesansicht öffnen.
Woche		Die Wochenansicht öffnen.
Monat		Die Monatsansicht öffnen.
Liste		Die Listenansicht öffnen.
Eingabe		
Display ausschalten		Den Dialog zum Ausschalten des Bildschirms öffnen.
Neu		Den Dialog zur Einfügung einer neuen Eingabe öffnen.
Bearbeiten		Den Dialog zur Bearbeitung der ausgewählten Eingabe öffnen.
Löschen		Die ausgewählte Eingabe aus dem Zeitplan entfernen.

Netzwerkdienste

Element	*Beschreibung*
Adresse	Die Server-Adresse eingeben.
Benutzer	Den Benutzernamen eingeben.
Kennwort	Das Kennwort eingeben.

Hilfe

Element	*Beschreibung*
Inhalt	Den Inhalt der *friendlyway composer 7* Hilfedatei öffnen.
Index	Den Index für die Hilfedatei öffnen.
Über composer 7	Das Fenster mit allgemeinen Angaben über *friendlyway composer 7.*
friendlyway im Web	Die Link zur *friendlyway* Website.

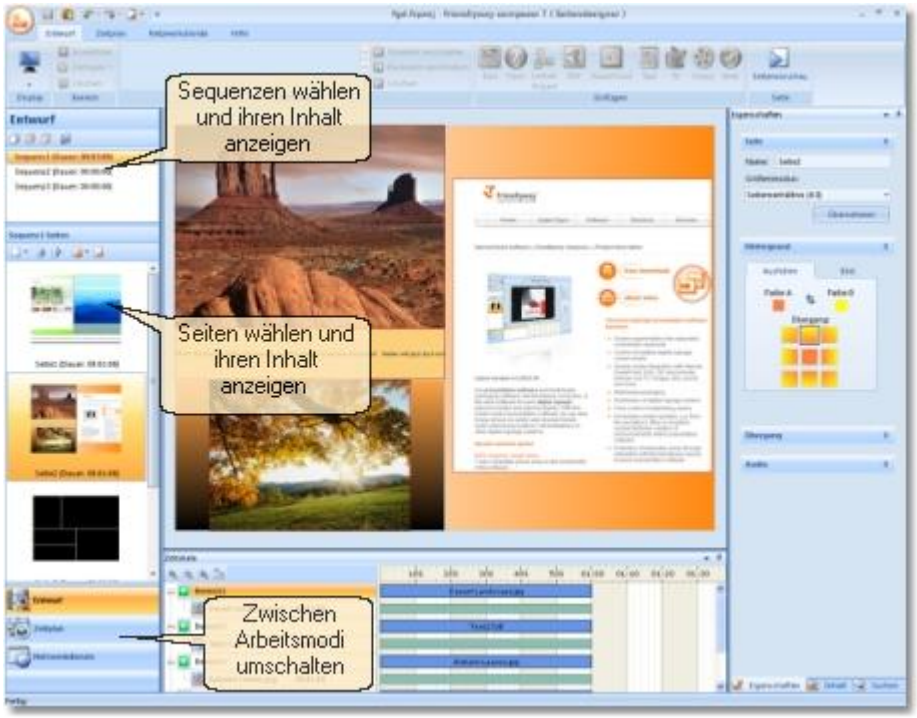
6.3 Navigationsbereich

Der Navigationsbereich erscheint am linken Rand des Arbeitsbereiches und ist normalerweise in zwei Bereiche aufgeteilt: der untere Bereich ermöglicht Ihnen die Umschaltung zwischen 3

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Arbeitsmodi **Entwurf**, **Netzwerkdienste** und **Zeitplan**, das Aussehen des oberen Bereiches kommt auf den ausgewählten Arbeitsmodus an.

- Navigationsbereich Entwurf
- Navigationsbereich Netzwerkdienste
- Navigationsbereich Zeitplan


Sequenzen wählen und ihren Inhalt anzeigen
Seiten wählen und ihren Inhalt anzeigen
Zwischen Arbeitsmodi umschalten

Navigationsbereich Seitendesigner

Der Navigationsbereich für den Arbeitsmodus Entwurf wird in zwei Fenster aufgeteilt:
- das obere Fenster mit der Liste aller im Projekt erstellten Sequenzen.
- das untere Fenster mit der Liste von Seiten der ausgewählten Sequenz.

Um die Seiten, aus denen eine Sequenz besteht, anzusehen, wählen Sie die betreffende Sequenz aus. Die Seiten werden im unteren Fenster angezeigt:

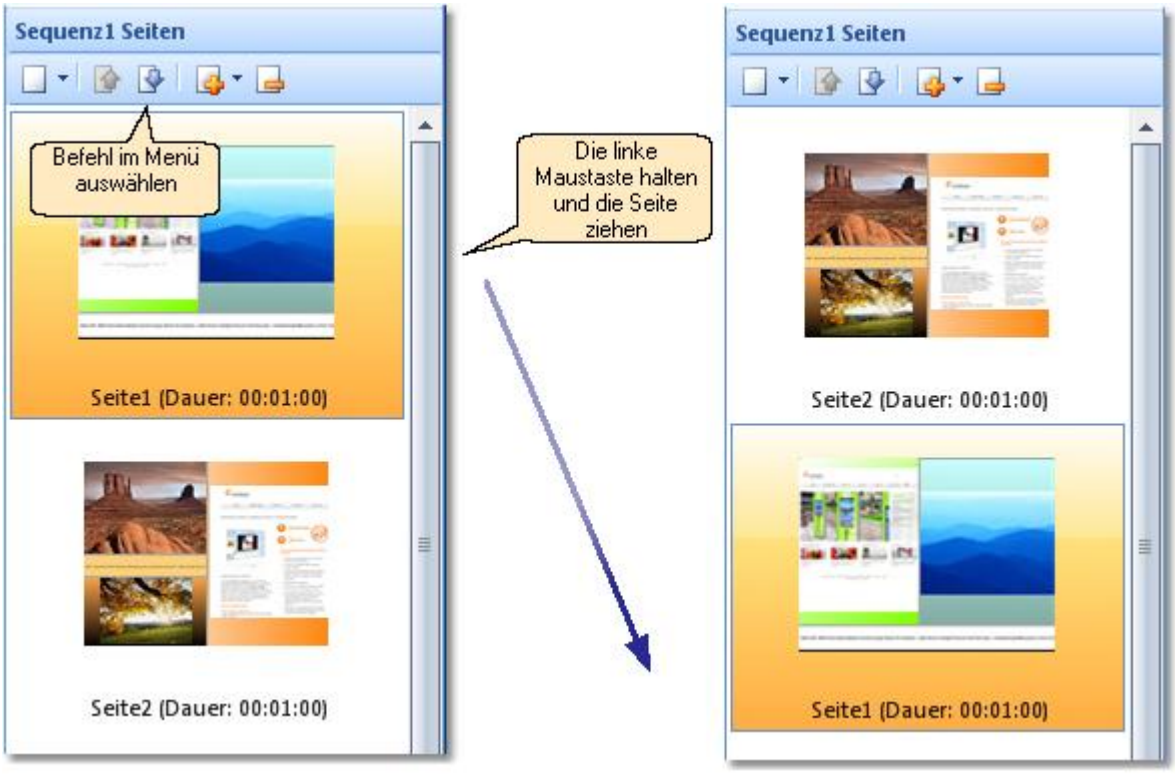
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Das untere Fensterwerden alle Seiten der ausgewählten Sequenz als Miniaturansichten angezeigt.

So können Sie die Seitenanordnung in der Sequenz ändern:

- Drag-and-Drop die Seite im Navigationsbereich.
- Mithilfe von **Seite nach oben verschieben** und **Seite nach unten verschieben** in der Symbolleiste:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Navigationsbereich Netzwerkdienste

Der Navigationsbereich **Netzwerkdienste** ermöglicht Ihnen den Übergang zu den folgenden Optionen:

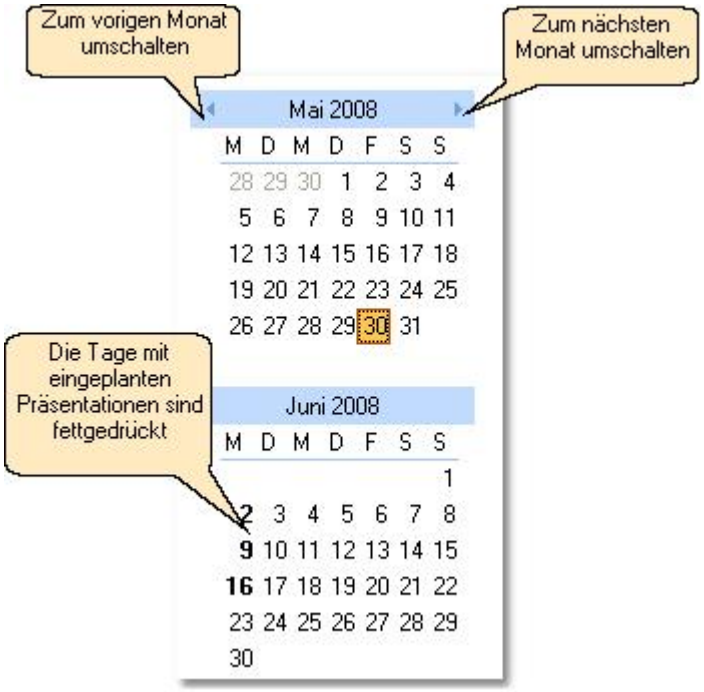
- Übersicht
- Screenshots
- Inhaltsgruppen
- Inhaltspakete
- Paket einer Gruppe zuordnen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

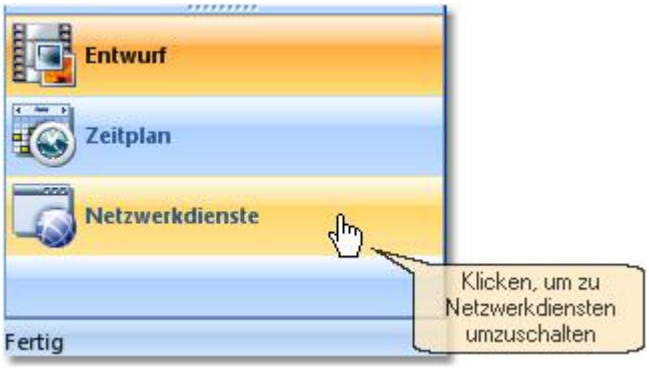
Navigationsbereich Zeitplan

Der Navigationsbereich Zeitplan wird in zwei Fenster aufgeteilt: das obere Fenster listet alle im Projekt erstellten Sequenzen, die in den Zeitplan eingefügt werden können.

Das untere Fenster enthält einen Kalender, mit Hilfe dessen Sie Ihre Zeitpläne durchsuchen können. Die Tage, an denen das Abspielen der Präsentationen eingeplant worden ist, sind fettgedrückt.


Zum vorigen Monat umschalten
Zum nächsten Monat umschalten
Mai 2008
M D M D F S S
28 29 30 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
Die Tage mit eingeplanten Präsentationen sind fettgedrückt
Juni 2008
M D M D F S S
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30

Zwischen Arbeitsmodi umschalten



© 2007 - 2008 friendlyway AG

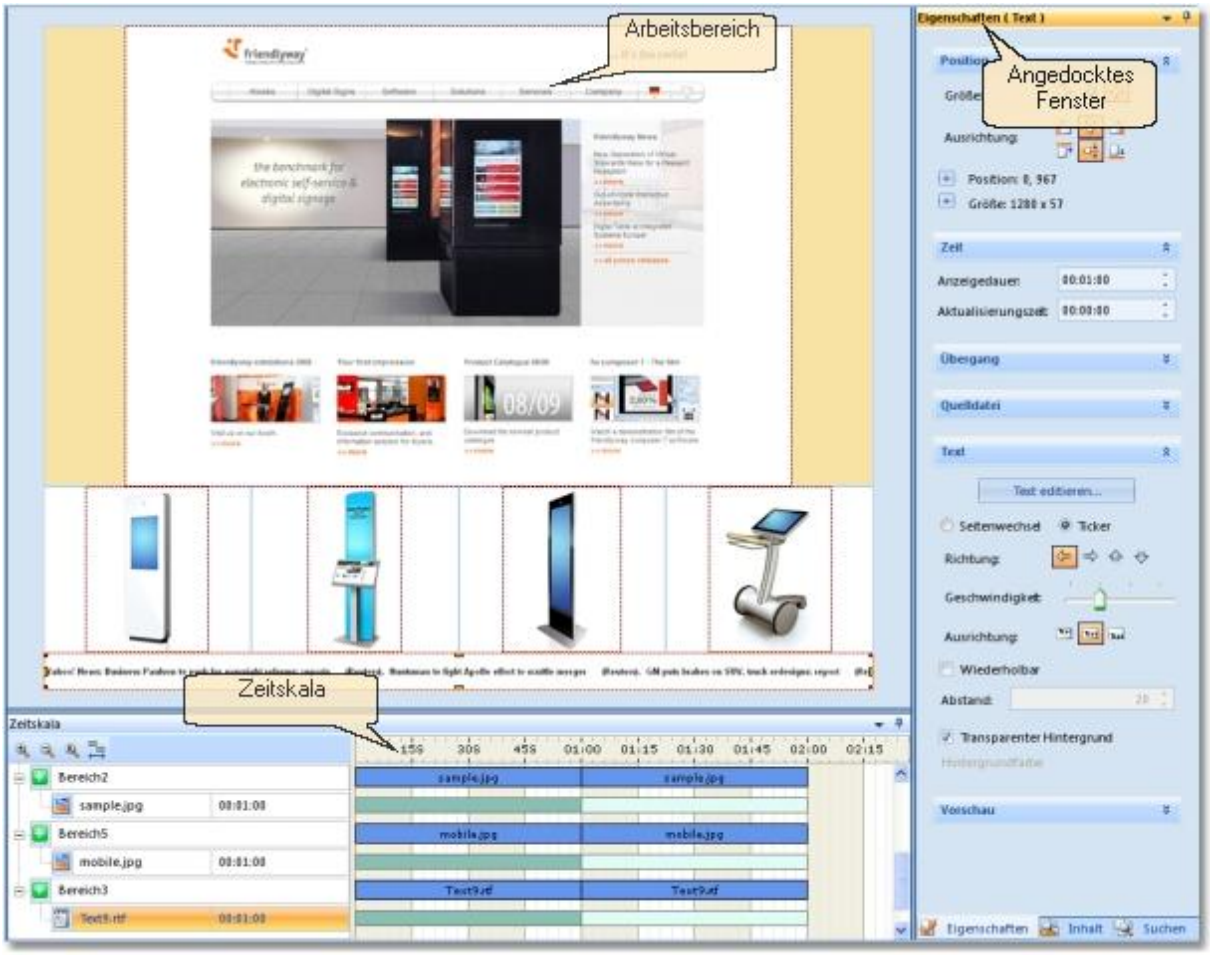
Klicken Sie auf **Entwurf** im Navigationsbereich, um den Arbeitsmodus Entwurf zu öffnen.

Klicken Sie auf **Zeitplan**, um den Arbeitsmodus Zeitplan zu öffnen.

Klicken Sie auf **Netzwerkdienste**, um den Arbeitsmodus Netzwerkdienste zu öffnen.

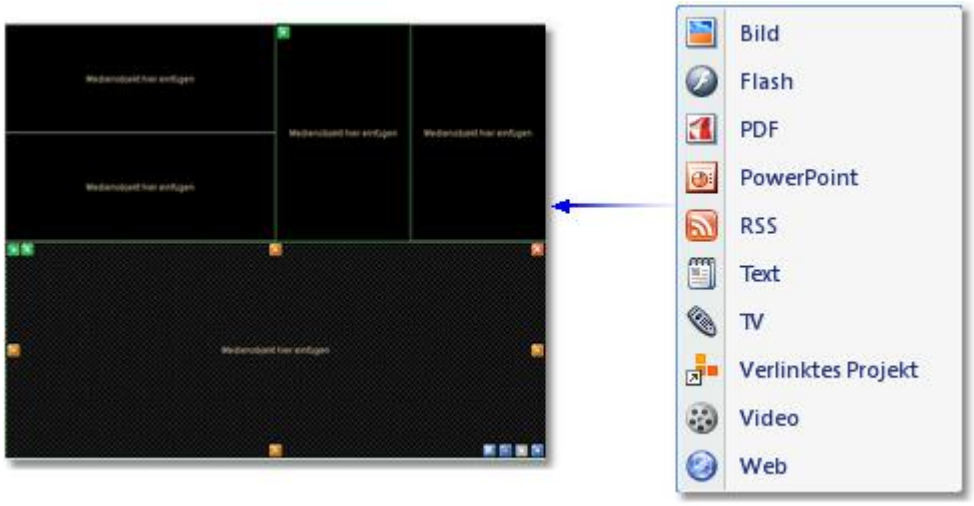
6.4 Seitendesigner

Der **Seitendesigner** ist der Bereich, wo die Präsentation seitenweise erstellt wird.
Der Seitendesigner besteht aus dem Arbeitsbereich, angedockten Fenster und aus der Zeitskala:



Im Seitendesigner wird eine Seite in Form einer "Leinwand" dargestellt, die man in Bereiche aufspaltet und Mediaobjekte einfügt (sehen Sie Seite in Bereiche aufspalten, Mediaobjekt in das Einzelbild hinzufügen).

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Um den **Seitendesigner** zu öffnen, klicken Sie auf die Registerkarte **Entwurf** in der Multifunktionsleiste oder klicken Sie auf die zu bearbeitende Seite in der Liste **Sequenzseiten** im Navigationsbereich.

6.4.1 Angedocktes Fenster

Das **angedockte Fenster** ermöglicht Ihnen:

- die Eigenschaften von Mediaobjekten, Seiten, Sequenzen oder die von dem ganzen Projekt auf der Registerkarte **Eigenschaften** zu ändern;
- alle im Projekt verwendeten Mediadateien im Fenster **Inhalt** anzuschauen;
- nach Mediaobjekten für Ihre Präsentation im Fenster **Suchen** zu suchen.

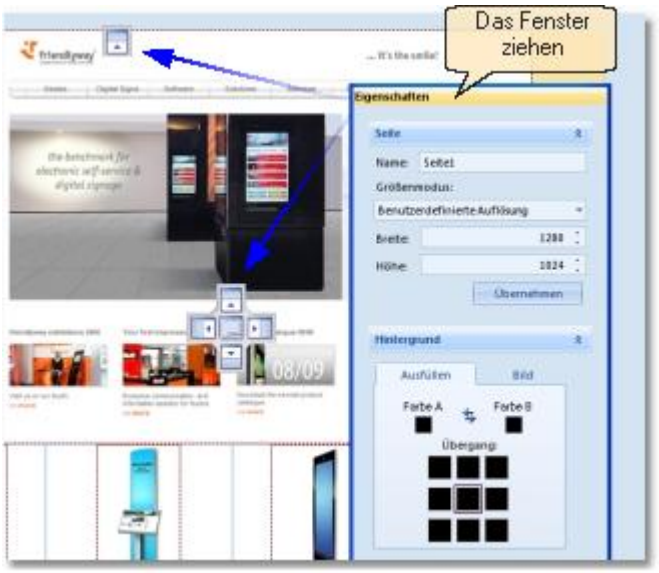
Das angedockte Fenster lässt sich standardmäßig am rechten Rand andocken.

Sie können dieses Fenster entkoppeln und zum beliebigen Rand des Arbeitsbereiches ziehen oder unverankert lassen.

So docken Sie das angedockte Fenster an

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf der Fenstertitelleiste und ziehen Sie diese dorthin, wo Sie das Fenster andocken möchten, und dann lassen Sie die Maustaste los. Es werden beim Ziehen Lineale erscheinen, die zur Orientierung dienen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Eigenschaften

Die Registerkarte **Eigenschaften** zeigt die Eigenschaften des ausgewählten Elementes. Die Eigenschaften werden in Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen werden durch Klicken auf und oder durch Klicken auf den Gruppennamen zu- oder aufgeklappt.

Um die Änderungen zu bestätigen, drücken Sie die Eingabetaste oder gehen Sie zu einer anderen Gruppe über. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Änderungen rückgängig zu machen und alle Werte zurückzusetzen.

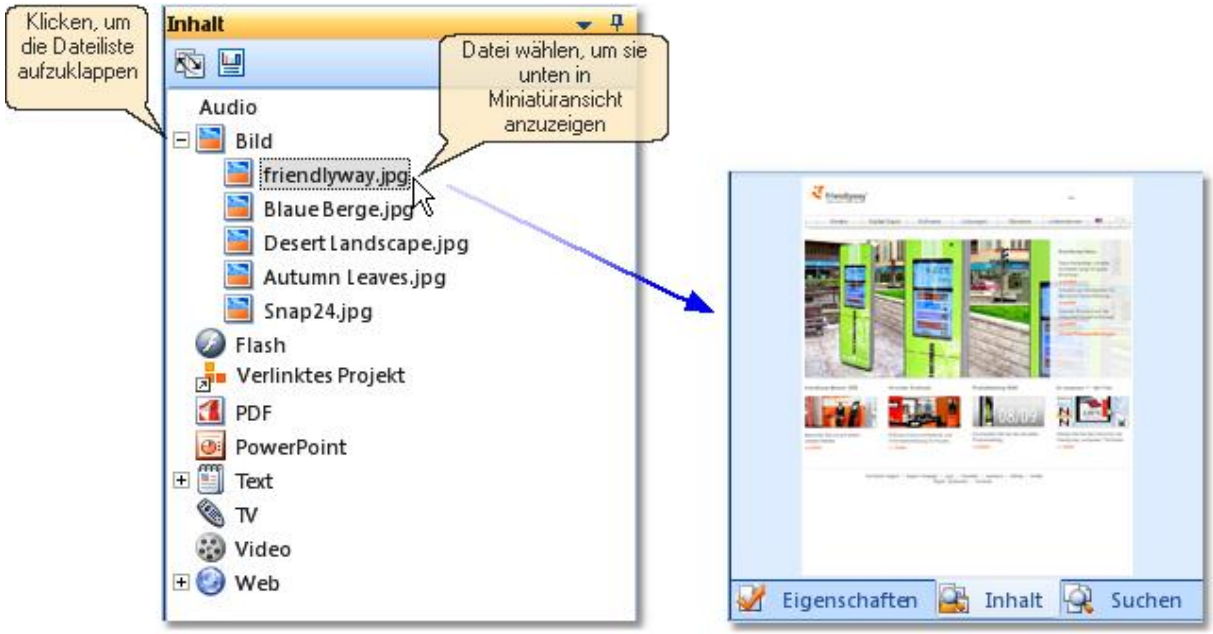
Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Mediaobjekteigenschaften
- Bereicheigenschaften
- Seiteneigenschaften
- Sequenzeigenschaften

Inhalt

Die Registerkarte **Inhalt** listet alle im Projekt verwendeten Dateien auf, unabhängig von der Seite (oder Seiten), wo sie erscheinen (dieselbe Datei kann z.B. in mehreren Bereichen, Seiten und Sequenzen verwendet werden, aber das Mediaobjekt wird nur einmal gespeichert).

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Suchen

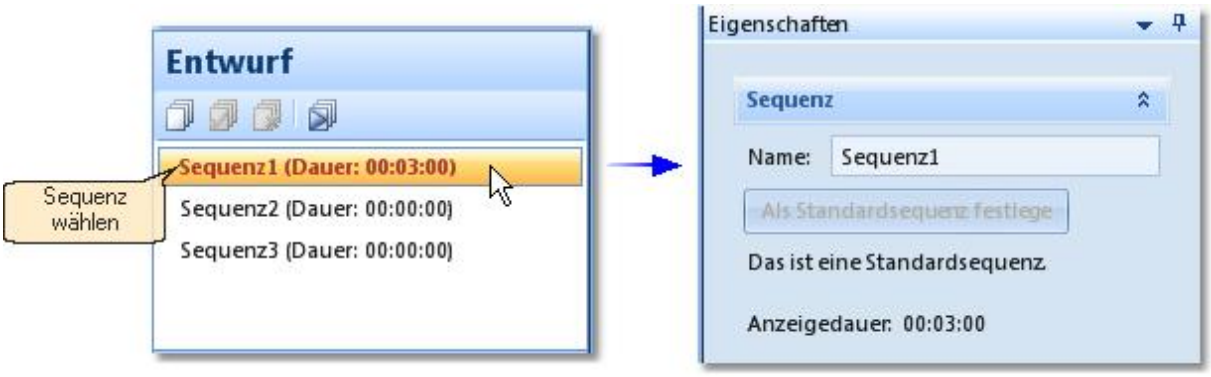
Die Registerkarte **Suchen** enthält Filter zum Suchen der Mediaobjekte auf Ihrem Rechner:

Pfad: geben Sie den Ordner, in dem Sie nach Mediaobjekten suchen möchten.
Mediatyp: wählen Sie einen Mediatyp aus (Flash, PDF, Bild, PowerPoint, Text, Video, Web, *composer*-Projekt).
Filter: wählen Sie die Dateierweiterung aus.
Klicken Sie auf **Suchen**, um Durchsuchen zu starten. Die Suchergebnisse werden als Miniaturansichten angezeigt.
Sie können ein Mediaobjekt aus dem Fenster **Suchen** in den Seitenbereich ziehen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

6.4.1.1 Sequenzeigenschaften

Um Sequenzeigenschaften zu ändern, wählen Sie die Registerkarte **Entwurf** im Navigationsbereich, klicken Sie auf die gewünschte Sequenz und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über:



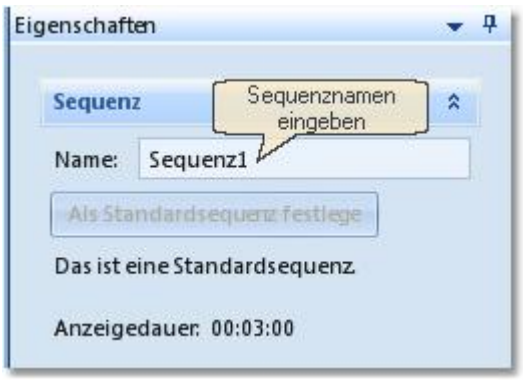
Sequenzeigenschaften sind wie folgt:

- Sequenzname
- Standardstatus
- Anzeigedauer

Sequenzname

Standardmäßig bekommen Sequenzen einen Namen mit der Ordnungsnummer abhängig von der Reihenfolge, in der sie in das Projekt eingefügt worden sind.

Um eine Sequenz umzubenennen, geben Sie den neuen Namen im Feld **Name** ein. Der neue Sequenzname wird im Navigationsbereich angezeigt.



Standardstatus

Jedes Projekt hat eine Standardsequenz. Diese Sequenz wird vom *player* immer abgespielt, wenn keine andere Sequenz im Zeitplan für diese Zeit bestimmt ist oder die Option **Display Ein/Aus** nicht ausgewählt ist.

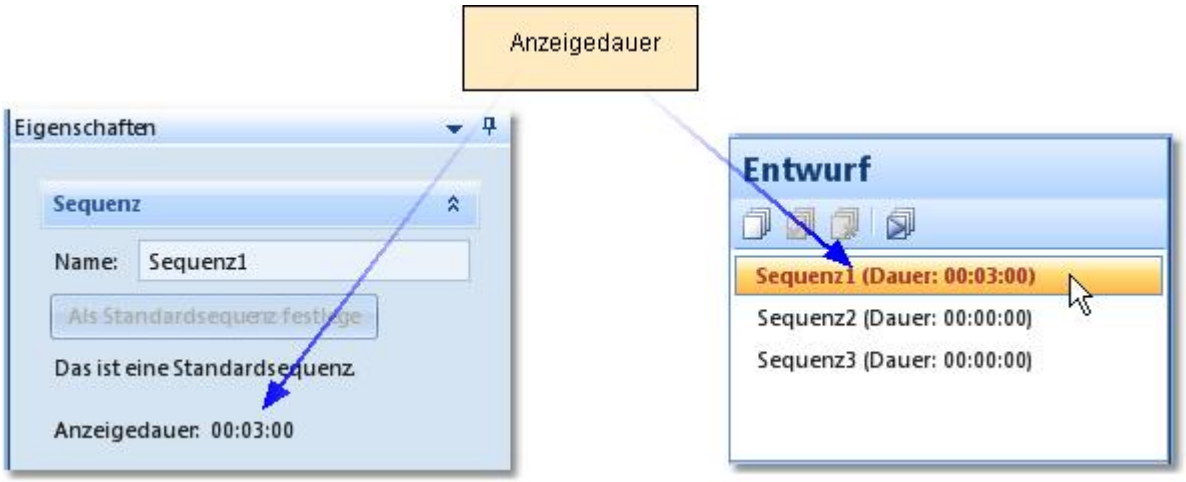
Um eine Sequenz als Standardsequenz festzulegen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Als Standardsequenz festlegen**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

HINWEIS: Ist die Sequenz bereits eine Standardsequenz, so wird diese Schaltfläche inaktiv, und "Das ist eine Standardsequenz" wird eingeblendet.

Anzeigedauer

Die Anzeigedauer einer Sequenz gleicht der Summe von Anzeigedauern aller Seiten dieser Sequenz.
Die Anzeigedauer ist ein unveränderlicher Festwert.
Die Anzeigedauer jeder Sequenz wird auch in der Liste von Sequenzen auf der Registerkarte **Entwurf** im Navigationsbereich angezeigt:



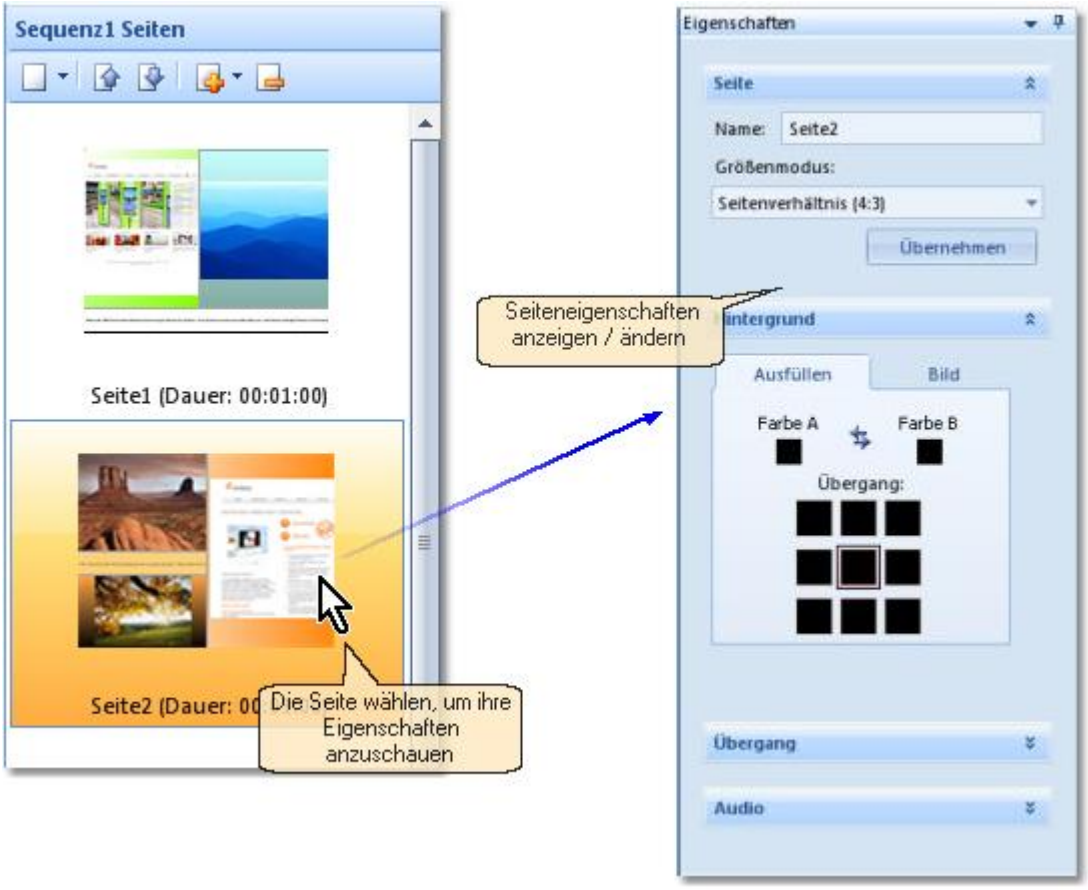
6.4.1.2 Seiteneigenschaften

Seiteneigenschaften werden auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters angezeigt und geändert. Seiteneigenschaften sind wie folgt:

- Seitenname
- Größenmodus
- Hintergrund
- Übergang
- Audio

Um Seiteneigenschaften anzuschauen, wählen Sie die Seite im Navigationsbereich aus.

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Seitenname

Standardmäßig bekommen die Seiten einen Namen mit der Ordnungsnummer abhängig von der Reihenfolge, in der sie in die Seite eingefügt wurden.

Um eine Seite umzubenennen, geben Sie den neuen Namen im Feld **Name** ein:

Klicken Sie auf **Übernehmen**.

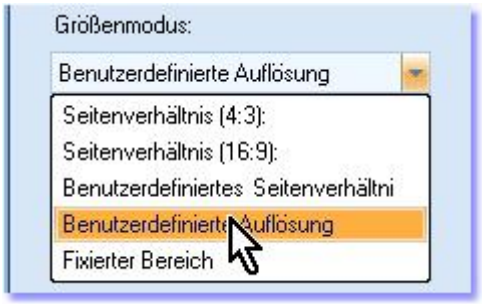
Größenmodus

Die Seitengröße wird im Fenster **Anzeigeparameter** bei der Erstellung des Projektes bestimmt. In diesem Fall werden diese Parameter für alle im Projekt erstellten Seiten übernommen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Sie können auch die Größe einer einzelnen Seite auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters ändern.

Wählen Sie das Seitenverhältnis oder die Auflösung aus der Dropdownliste und klicken Sie auf **Übernehmen**:



Hintergrund

Hier können Sie den Hintergrund für eine Seite bestimmen.

Der Hintergrund kann ein **Bild** oder ein **Farbüberlauf** sein.

Um ein Bild als Hintergrund zu bestimmen:

1. Wählen Sie die Registerkarte **Bild** in **Hintergrund** Eigenschaften.

2. Klicken Sie auf und wählen Sie die Datei, die Sie als Hintergrund bestimmen möchten:

3. Stellen Sie mithilfe von **Größenmodus** und **Ausrichtung** die Position des Bildes ein.

- **Strecken**, um das Bild maximal über die Seite zu strecken.
- **Originalgröße**, um das Bild in seiner Originalgröße anzuzeigen.
- **Nebeneinander**, um das Bild über den ganzen Hintergrund zu kacheln.

Wenn sie die Optionen **Strecken** oder **Originalgröße** ausgewählt haben, können Sie die Bildposition mithilfe von entsprechenden Schaltflächen einstellen.

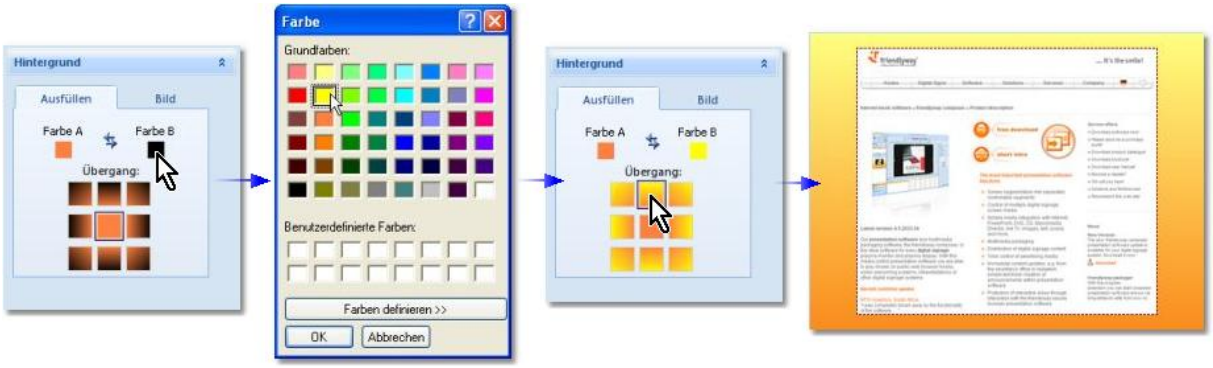
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Um **Farbüberlauf** als Hintergrund zu bestimmen:

1. Klicken Sie auf **Ausfüllen** in den **Hintergrund** Eigenschaften.

2. Wählen Sie Farbe **A** für eintönige Ausfüllung (standardmäßig):

Sie können auch Farbüberlauf mit zwei Farben erstellen.
Dazu wählen Sie die zwei Farben (**A** und **B**) und die Richtung des Farbüberlaufes (aus 9 vorhandenen Optionen):



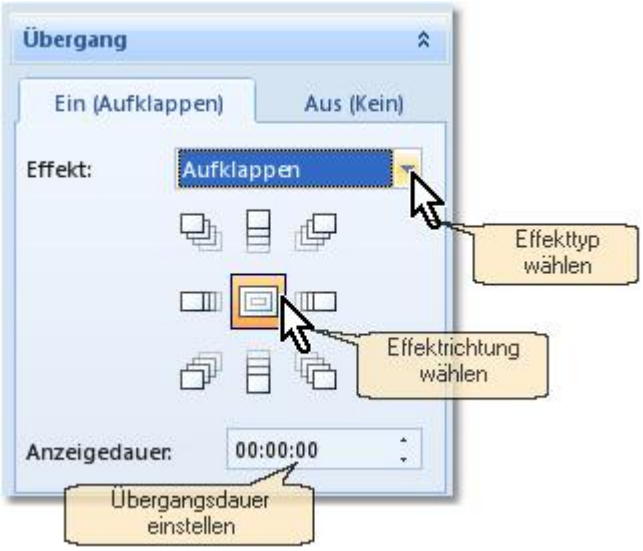
Seitenübergang

Übergang ist ein visueller Effekt, der bestimmt, wie Seitenwechsel auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - die Seite gleitet über die vorhergehende Seite in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - die Seite wird über die vorhergehende Seite in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

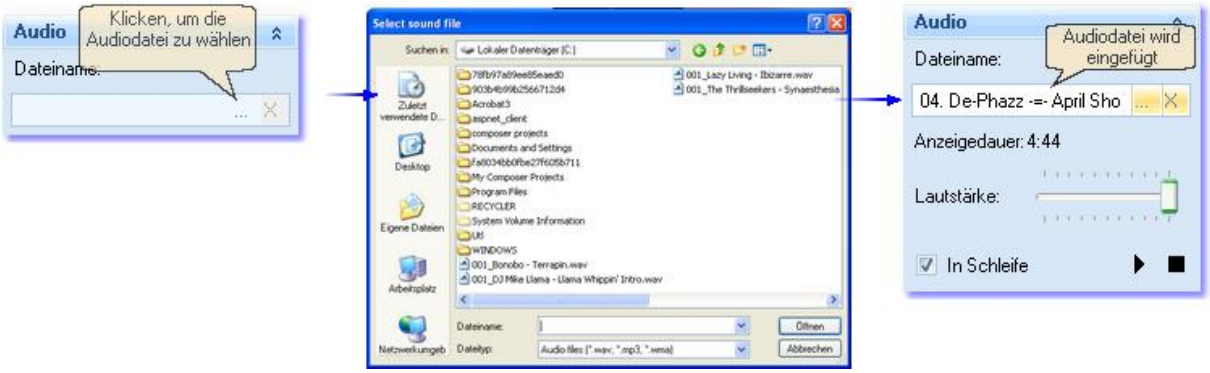
© 2007 - 2008 friendlyway AG



Audio

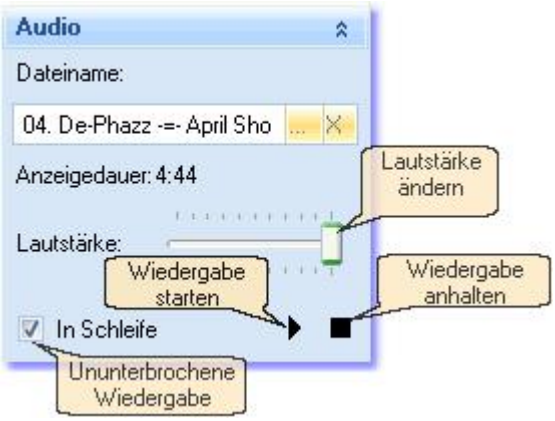
Sie können Ihre Präsentation vervollkommnen, indem Sie eine Audiospur in die Seite hinzufügen, die mit der Präsentation wiedergegeben wird.

1. Klicken Sie auf ..., um den Dialog zur Auswahl der Audiodatei (.**wav**, .**mp3**, .**wma**) zu öffnen.
2. Navigieren Sie zu der Audiodatei und klicken Sie auf **Öffnen**. Die Datei wird in die Seite eingefügt.



Um Wiedergabe zu starten, klicken Sie auf . Für ununterbrochene Wiedergabe markieren Sie **In Schleife**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Um die Audiodatei zu entfernen, klicken Sie auf .

6.4.1.3 Bereicheigenschaften

Um Bereicheigenschaften zu ändern, wählen Sie durch Klicken auf den Bereich im **Seitendesigner** und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Sie können für einen Bereich die folgenden Eigenschaften einstellen:

- Bereichname
- Position und Größe
- Hintergrund

Bereichname

Standardmäßig bekommen die Bereiche einen Namen mit der Ordnungsnummer abhängig von der Reihenfolge, in der sie in die Seite eingefügt wurden.

Um einen Bereich umzubenennen, geben Sie den neuen Namen im Feld **Name** ein:

Der Bereichname wird in der Zeitskala angezeigt.

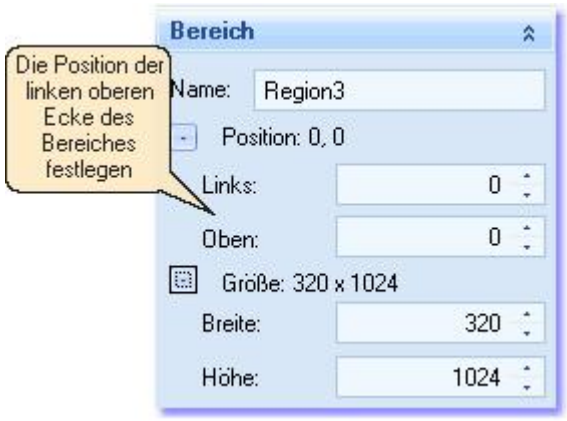
Position und Größe

© 2007 - 2008 friendlyway AG

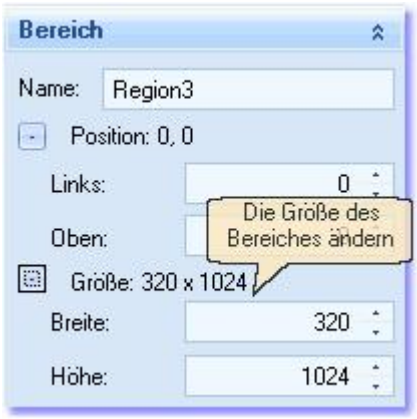
Die Position und Größe des Bereiches werden in den entsprechenden Feldern auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters eingestellt.

Um die Position eines Bereiches zu bestimmen, legen Sie die Position seiner oberen linken Ecke fest:

- **Links**: Hier legen Sie den Abstand von links in Pixel fest.
- **Oben**: Hier legen Sie den Abstand von oben in Pixel fest.



Um die Größe des Bereiches zu ändern, stellen Sie die neuen Werte im Feld **Größe** ein:



Bereichshintergrund

Hier können Sie den Hintergrund für den ausgewählten Bereich bestimmen.

Der Hintergrund kann ein **Bild** oder ein **Farbüberlauf** sein.

Um ein Bild als Hintergrund zu bestimmen:

1. Wählen Sie die Registerkarte **Bild** in **Hintergrund** Eigenschaften.

2. Klicken Sie auf und wählen Sie die Datei, die Sie als Hintergrund bestimmen möchten:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

3. Stellen Sie mithilfe von **Größenmodus** und **Ausrichtung** die Position des Bildes ein.

- **Strecken**, um das Bild maximal über den Bereich zu strecken.
- **Originalgröße**, um das Bild in seiner Originalgröße anzuzeigen.
- **Nebeneinander**, um das Bild über den ganzen Hintergrund zu kacheln.

Wenn Sie die Optionen **Strecken** oder **Originalgröße** ausgewählt haben, können Sie die Bildposition mithilfe von entsprechenden Schaltflächen einstellen.

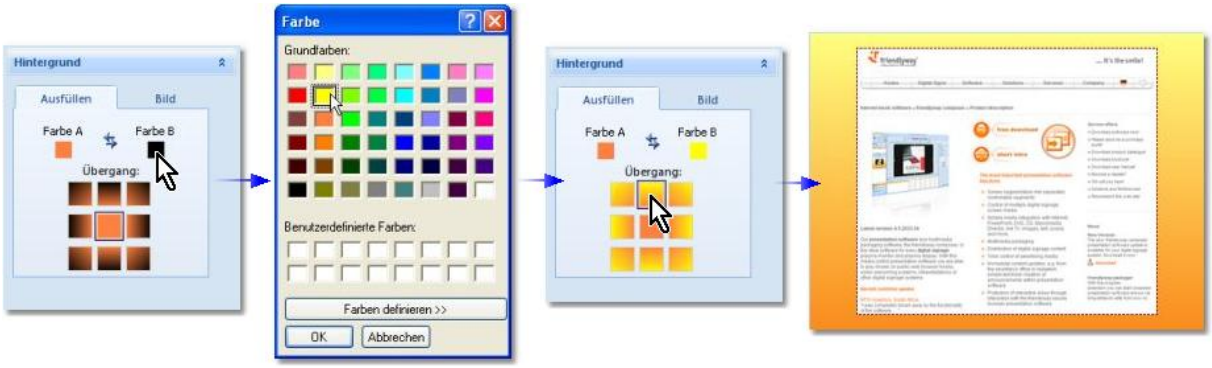
Um **Farbüberlauf** als Hintergrund zu übernehmen:

1. Klicken Sie auf **Ausfüllen** in den **Hintergrund** Eigenschaften.

2. Wählen Sie Farbe **A** für eintönige Ausfüllung (standardmäßig):

Sie können auch Farbüberlauf mit zwei Farben erstellen.
Dazu wählen Sie die zwei Farben (**A** und **B**) und die Richtung des Farbüberlaufes (aus 9 vorhandenen Optionen):

© 2007 - 2008 friendlyway AG



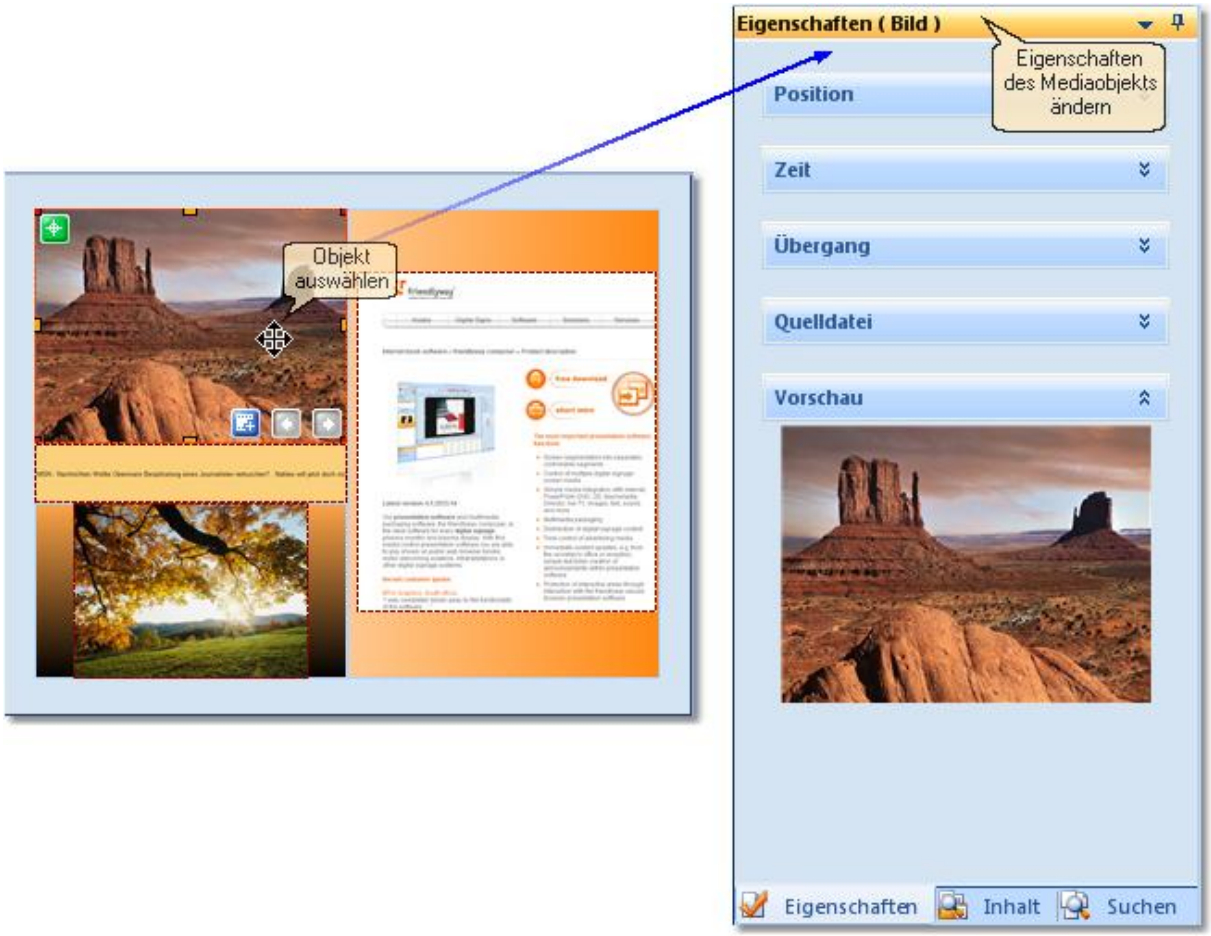
6.4.1.4 Mediaobjekteigenschaften

Jedes Mediaobjekt hat seine Eigenschaften. Sehen Sie die verwandten Themen:

- Bild
- Flash
- PDF
- PowerPoint
- RSS
- Text
- Fernsehobjekt
- Video
- Web
- Verlinktes Projekt

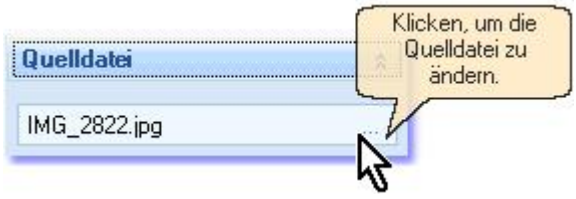
Um Mediaobjekteigenschaften zu ändern, klicken Sie auf das Objekt und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Die Eigenschaften sind in Gruppen aufgeteilt. Durch Klicken auf Gruppenüberschrift oder auf und können Sie die Gruppe zu- oder aufklappen.

Zum Beispiel, um die **Quelldatei** zu ändern, klicken Sie auf , um die Gruppe **Quelldatei** aufzuklappen, und dann klicken Sie auf , um den Dialog zur Dateiauswahl zu öffnen:



Wählen Sie die Datei und klicken Sie auf **Öffnen**. Die Datei wird ins Einzelbild statt der vorherigen Datei eingefügt.

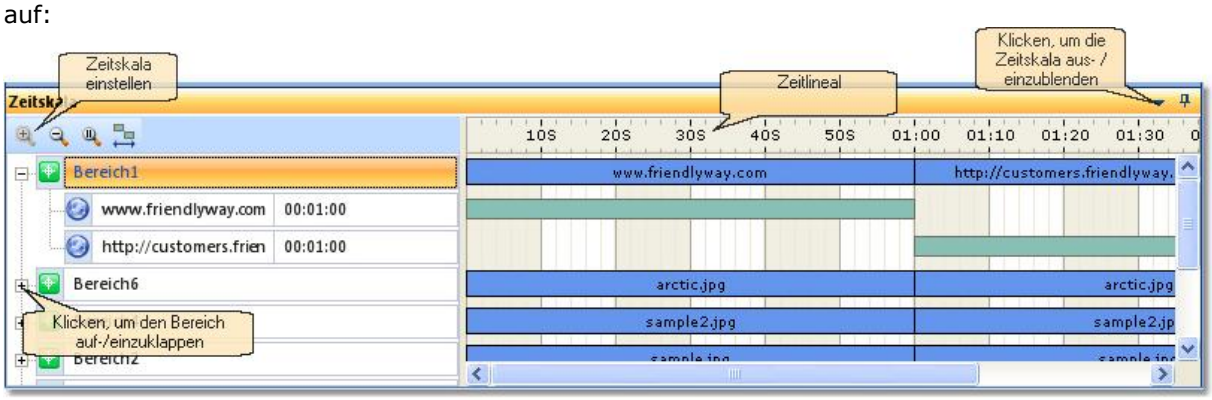
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Um die Änderungen zu bestätigen, drücken Sie die Eingabetaste oder gehen Sie zu einer anderen Gruppe über. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Änderungen rückgängig zu machen und alle Werte zurückzusetzen.

6.4.2 Zeitskala

Die Zeitskala ist ein Tool für die Einstellung der Zeitparameter von Mediaobjekten und Bereichen einer Seite.

Die Zeitskala listet alle Bereiche und Mediaobjekte einschließlich ihrer zeitlichen Einstellungen auf:



Sie können die Zeitskala nach Ihrem Bedarf einstellen. Dafür verwenden Sie folgende Buttons:

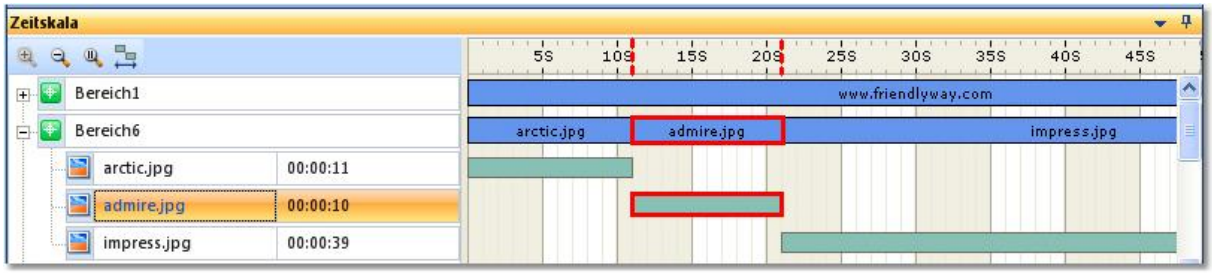
den Skalenstrich vergrößern.

den Skalenstrich verkleinern.

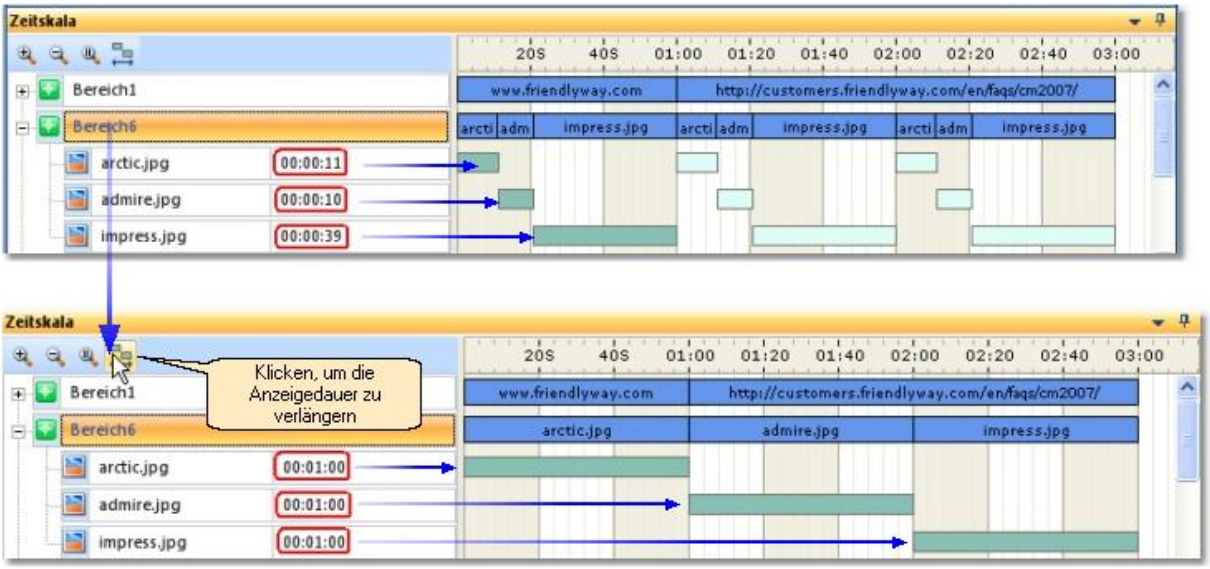
das Zeitlineal an die Gesamtdauer der ganzen Seite anpassen.

Der Zeitstrahl gibt die Anzeigedauer eines Mediaobjekts im Vergleich zur Anzeigedauer der anderen Mediaobjekte des Bereiches und der ganzen Seite an.
Zum Beispiel, ist die Anzeigedauer des ersten Objektes 11 Sekunden. Deshalb wird das zweite Mediaobjekt, das 10 Sekunden abgespielt werden soll, von der 11. bis zur 21. Sekunde auf der Zeitskala angezeigt:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

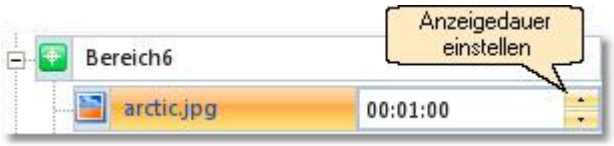


Sie können die Anzeigedauer von Mediaobjekten des Bereiches automatisch verlängern, wobei die Dauer aller Objekte dieses Bereiches ausgeglichen wird. Dafür markieren sie den notwendigen Bereich und klicken Sie auf :

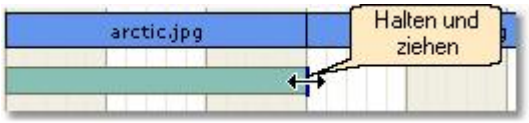


Mithilfe der Zeitskala kann man die Anzeigedauer eines Mediaobjektes ändern:

- im Feld **Anzeigedauer** die notwendige Anzeigedauer einstellen:



- die rechte Grenze des Balkens mit dem Mausanzeiger ziehen:



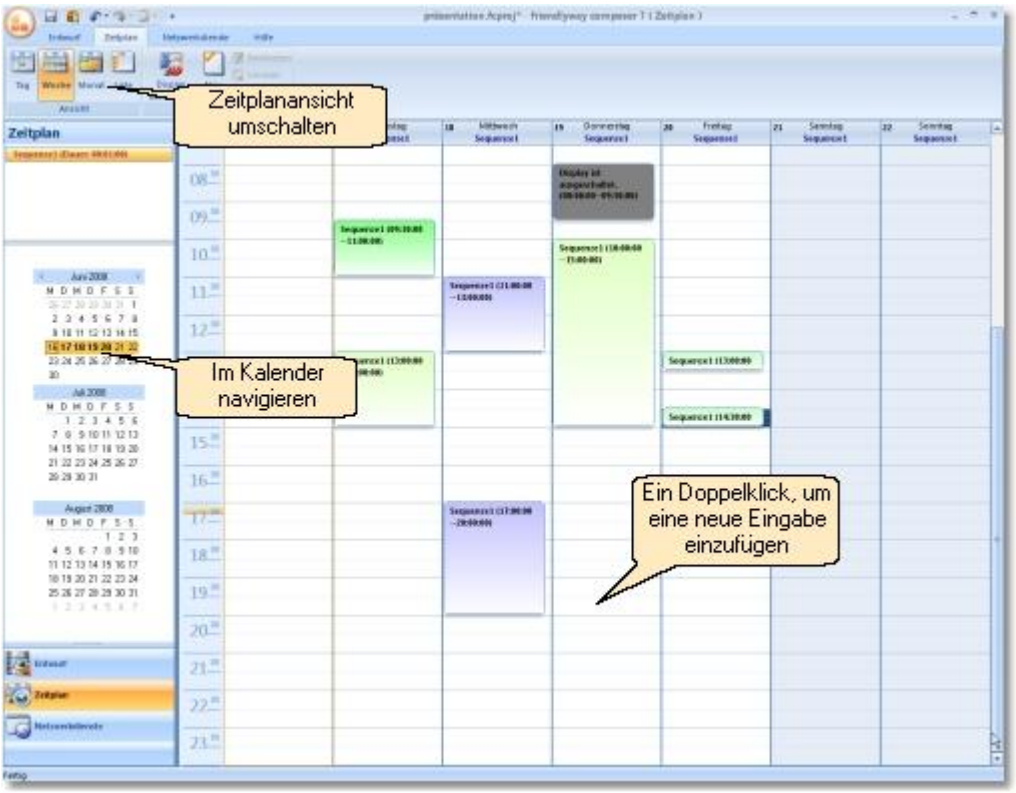
WICHTIG: Die Anzeigedauer kann nur für Objekte mit unbestimmter Anzeigedauer geändert werden, d.h. nur für Texte, Bilder und Web-Objekte.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

6.5 Zeitplan

Über die Registerkarte „Zeitplan" bietet der *friendlyway composer 7* die Möglichkeit, die *composer*-Projekte zeitgesteuert im *player* abspielen zu lassen, d.h. die einzelnen Sequenzen zum Beispiel zur bestimmten Zeit an bestimmten Wochentagen anzeigen. Es ist im Zeitplan auch möglich, den Bildschirmsbetrieb einzustellen (Ein/Aus).

Um den Arbeitsmodus **Zeitplan** zu öffnen, klicken Sie auf **Zeitplan** im Navigationsbereich oder auf der Registerkarte **Zeitplan** in der Multifunktionsleiste. Die Zeitplanansicht wird geöffnet:



Sehen Sie auch Zeitplan erstellen.

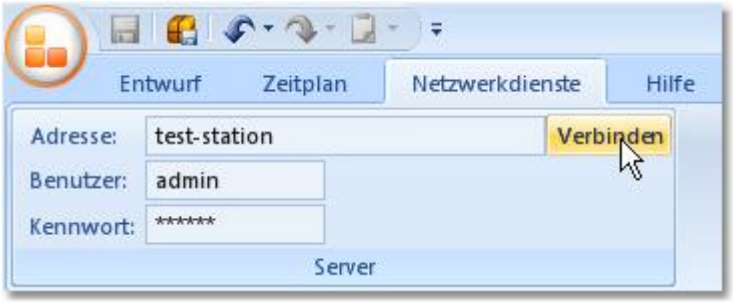
6.6 Netzwerkdienste

Um die Interaktion zwischen *composer*-Arbeitsstation und *player*-Station(en) zu sichern, können Sie *composer network services* benutzen. Es gibt zwei Modelle für die Nutzung des *composer network services*:

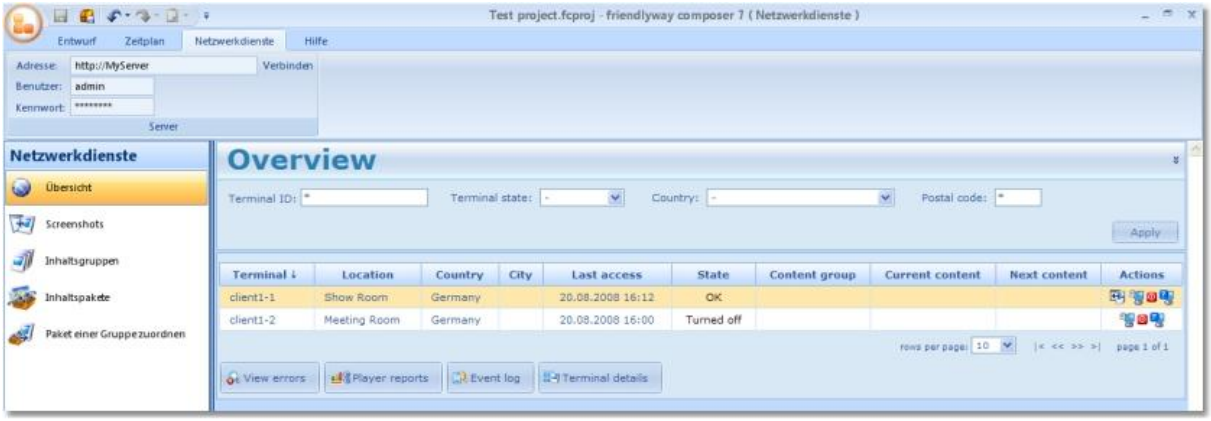
- Sie können den *composer network services* Server von *friendlyway* benutzen: *www.composernetworkservices.com* (vor der *composer 7* Version 4.3 war der Server auf www.client-manager.net gehostet). In diesem Fall kaufen Sie die Lizenzen für eine bestimmte Anzahl der Clients und benutzen die Online-Dienste von *friendlyway* ohne Installation des eigenen Servers für *composer network services.* Beachten Sie, dass bei diesem Modell jeder Client-PC die Internetverbindung haben muss.
- Sie können *composer network services* auf dem eigenen Server installieren, mit dem die Clients die Verbindung herstellen werden. Bei diesem Modell ist die Internetverbindung nicht erforderlich, wenn die Clients in einem geschlossenen Netzwerk sind.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Um zu dem Arbeitsmodus **Netzwerkdienste** überzugehen, klicken Sie auf die Registerkarte **Netzwerkdienste** in der Multifunktionsleiste oder im Navigationsbereich. Wenn Sie Netzwerkdienste das erste Mal öffnen, geben Sie den Server-Namen im Feld Adresse an (Ihres eigenen Servers, wenn Sie ihn haben, oder *www.composernetworkservices.com*, wenn Sie das ASP-Modell verwenden), dann Benutzer/Kennwort und klicken Sie auf **Verbinden**:



Wenn alle Einstellungen korrekt sind, wird die **Overview**-Seite erscheinen:



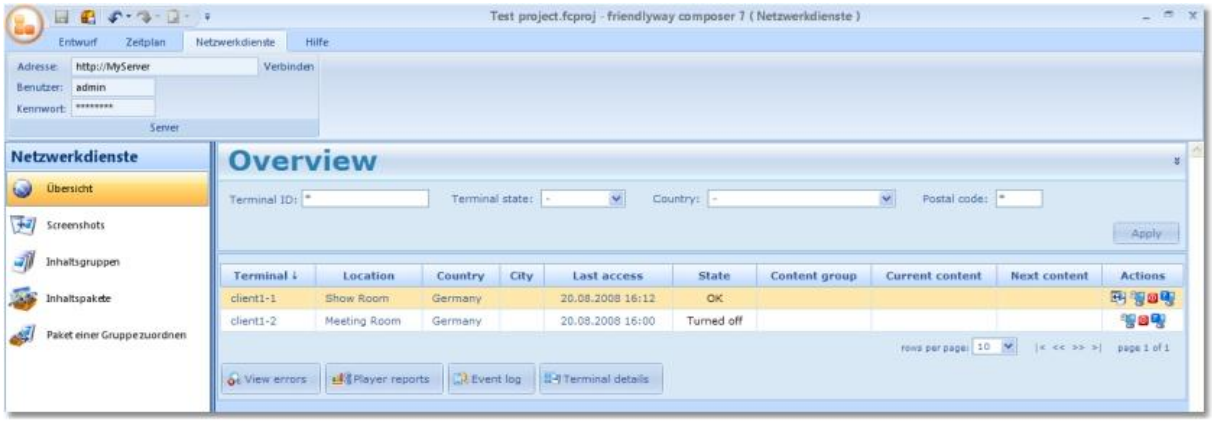
Der Navigationsbereich **Netzwerkdienste** ermöglicht Ihnen den Übergang zu den folgenden Seiten:

- Übersicht
- Screenshots
- Inhaltsgruppen
- Inhaltspakete
- Paket einer Gruppe zuordnen

6.6.1 Übersicht

Das Fenster **Übersicht** listet Ihre Terminals auf und bietet folgende Optionen an:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



- View errors
- Player reports
- Event log
- Terminal details

Es wird folgende Information über Ihre Terminals angezeigt:

Terminal: der eindeutige Kennzeichner des Terminals.
Location: der Standort des Terminals, wie diesen der Benutzer angegeben hat (z.B. show room).
Country: das Land, wo das Terminal installiert ist.
City: die Stadt, wo das Terminal installiert ist (die Angabe der Postleitzahl wäre hier auch nützlich).
Last access: Datum und Zeit des letzten Zugriffs auf das Terminal.
State: der Status des Terminals kann folgend sein:

- **Warnings:** Lesen Sie die vorhandene(n) Warnung(en) umgehend, um die möglichen Fehler zu vermeiden.
- **Errors:** ein Fehler ist aufgetreten (z.B., Speicherstatus ist kritisch).
- **Turned off:** das Terminal ist ausgeschaltet.
- **OK:** das Terminal funktioniert fehlerfrei und hat sein "Herzschlag" erfolgreich zum Server gesandt.
- **Failed:** der Versuch, den "Herzschlag" rechtzeitig zu senden, ist fehlgeschlagen, deswegen ist der Status des Terminals unbestimmt. Es ist empfohlen, den Status manuell zu prüfen.

Content group: die Inhaltsgruppe, zu der dieses Terminal gehört.
Current content: das aktuelle Inhaltspaket, das momentan am Terminal abgespielt wird.
Next content: das Inhaltspaket, das nach dem laufenden Projekt abgespielt wird.
Actions: Klicken Sie auf Icons, um folgende Aktionen auszuführen:

Get current state: Den Status des Terminals sofort prüfen.

Reboot: Das ausgewählte Terminal neu starten.

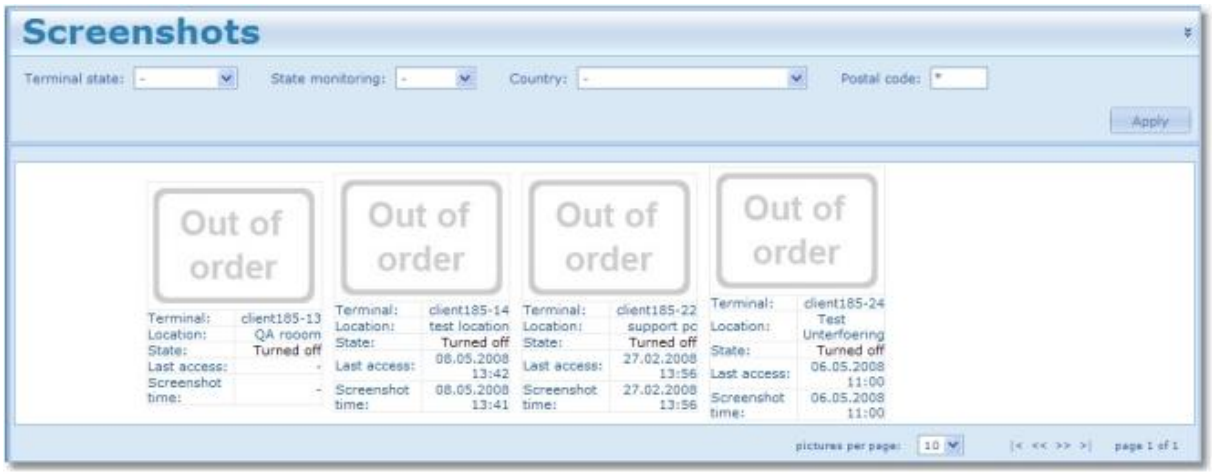
Remote access: Das Programm für den Fernzugriff (VNC) starten, um den Zugriff zum ausgewählten Terminal zu bekommen. Wenn Sie über dieses Programm nicht verfügen, wird das System das Herunterladen der Software vorschlagen.

Screenshot: Den Screenshot vom Terminal anzeigen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

6.6.2 Screenshots

Das Fenster **Screenshots** zeigt die Screenshots von Terminals, einschließlich DirectX-Oberfläche. Der zeitliche Abstand zwischen Screenshots wird entweder lokal in der Konfiguration vom client service (Registerkarte **Monitoring**) oder auf der Registerkarte **Terminals** der Administrationskonsole eingestellt. Standardmäßig ist dieser Abstand 120 Sekunden.



Um die Terminals auszusortieren, wählen Sie die entsprechenden Werte in Feldern **Terminal state (Status des Terminals)**, **State monitoring (Status der Beobachtung)**, **Country (Land)**, **Postal code (Postleitzahl)** und klicken Sie auf **Apply**. Sie können auch die Anzahl der Screenshots pro Seite festlegen (5,10, 20 usw.).

Für jedes Terminal wird der aktuellste Screenshot angezeigt, sowie auch zusätzliche Info: **Terminal**, **Location (Standort)**, **State (Status)**, **last access time (letzter Zugriff)**, **screenshot time (Aufnahmezeit)**.

Wen das Terminal ausgeschaltet ist oder wenn das Screenshooting durch den Screenshot-Intervallwert gleich „0" deaktiviert wurde, wird die Meldung **"Out of order"** angezeigt.

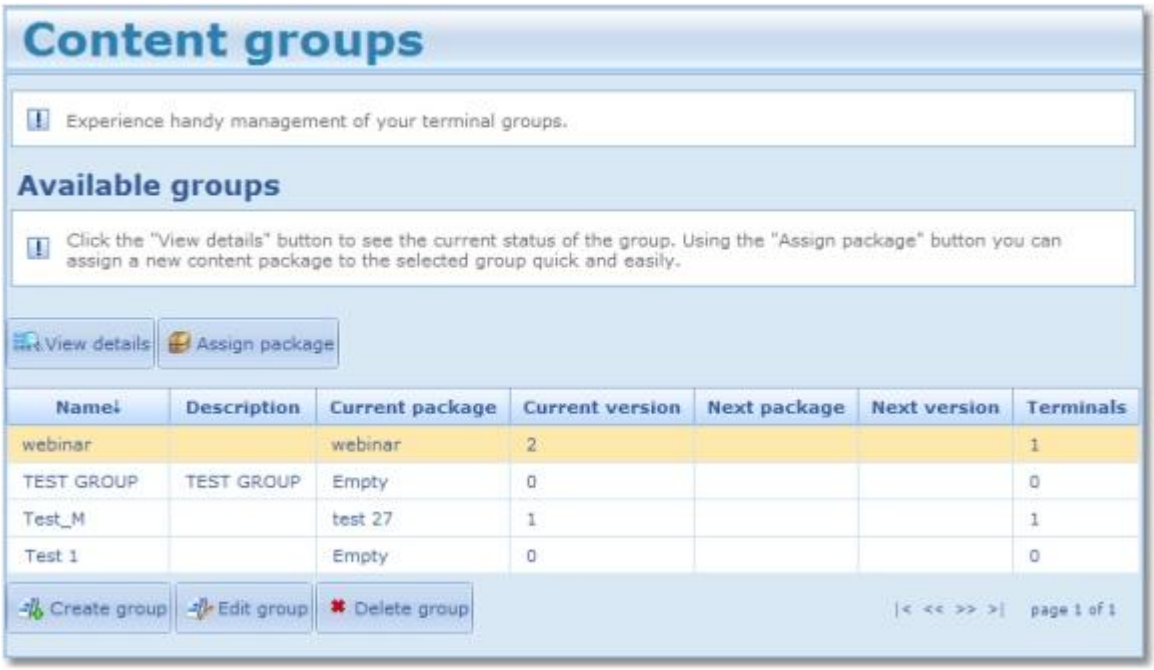
6.6.3 Inhaltsgruppen

Hier können Sie Ihre Terminals in logische Gruppen organisieren und Inhalte ausgewählten Gruppen zuordnen.

Das Fenster Inhaltsgruppen zeigt die Info über momentan existierenden Inhaltsgruppen an und bietet folgende Funktionalitäten an:

- View details (Detailinformation ansehen)
- Assign package (Paket zuordnen)
- Create/edit group (Gruppe anlegen/editieren)
- Delete group (Gruppe löschen)

© 2007 - 2008 friendlyway AG

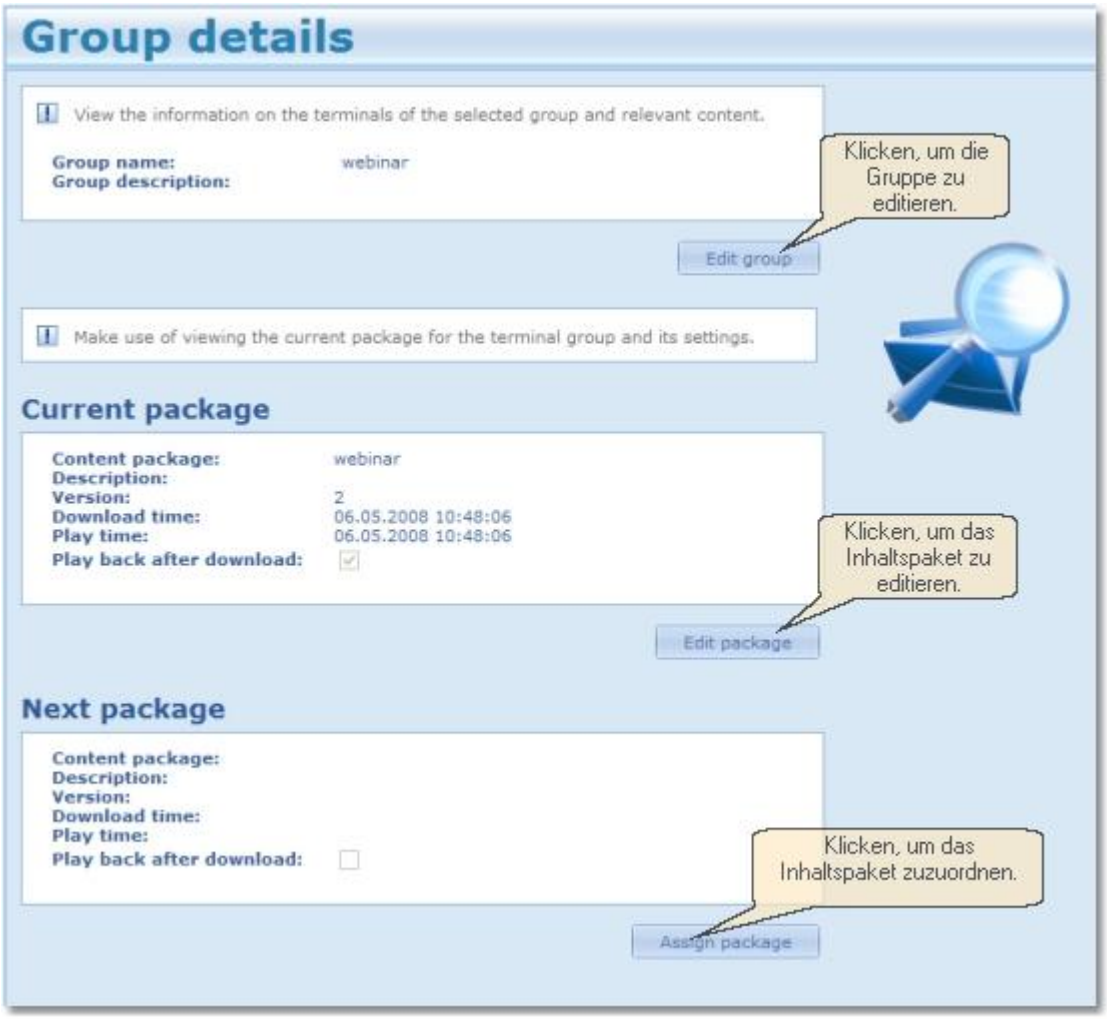


Name: der Name der Inhaltsgruppe.
Description: die Beschreibung der Inhaltsgruppe.
Current package: der Name des aktuellen Inhaltspakets.
Current version: die Version des aktuellen Inhaltspakets.
Next package: der Name des nächsten Inhaltspakets, das für diese Inhaltsgruppe eingeplant ist.
Next version: die Version des nächsten Inhaltspakets.
Terminals: die Anzahl des Terminals, die der ausgewählten Inhaltsgruppe angehören

View details (Detailinformation ansehen)

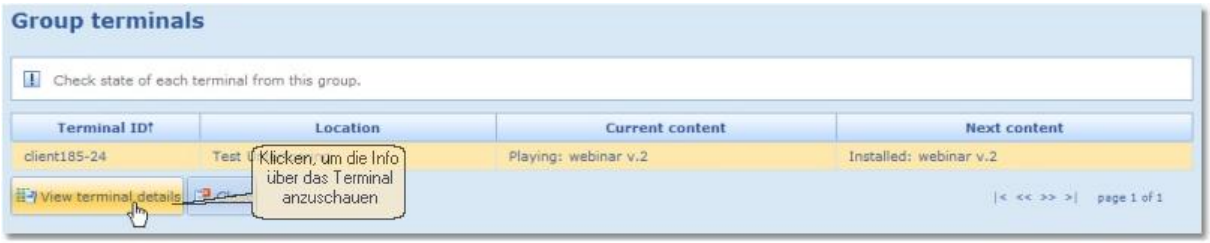
um die Detailinformation anzusehen, wählen Sie die Inhaltsgruppe aus der Liste und klicken Sie auf **View details**. Das Fenster **Group details / Gruppeninformation** wird erscheinen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Group name: der Name der Inhaltsgruppe.
Group description: die Beschreibung der Inhaltsgruppe.
Current package: das laufende Inhaltspaket, einschließlich Paketname, Beschreibung, Version, auch Zeit, wenn das Inhaltspaket heruntergeladen worden ist und wenn das Inhaltspaket abgespielt wird.
Next package: das nächste Inhaltspaket, das dieser Inhaltsgruppe zugeordnet ist, einschließlich Paketname, Beschreibung, Version, auch Zeit, wenn das Inhaltspaket heruntergeladen und abgespielt wird.

Sie können auch die Detailinformation über den Inhalt für das ausgewählte Terminal und Info über das Terminal.



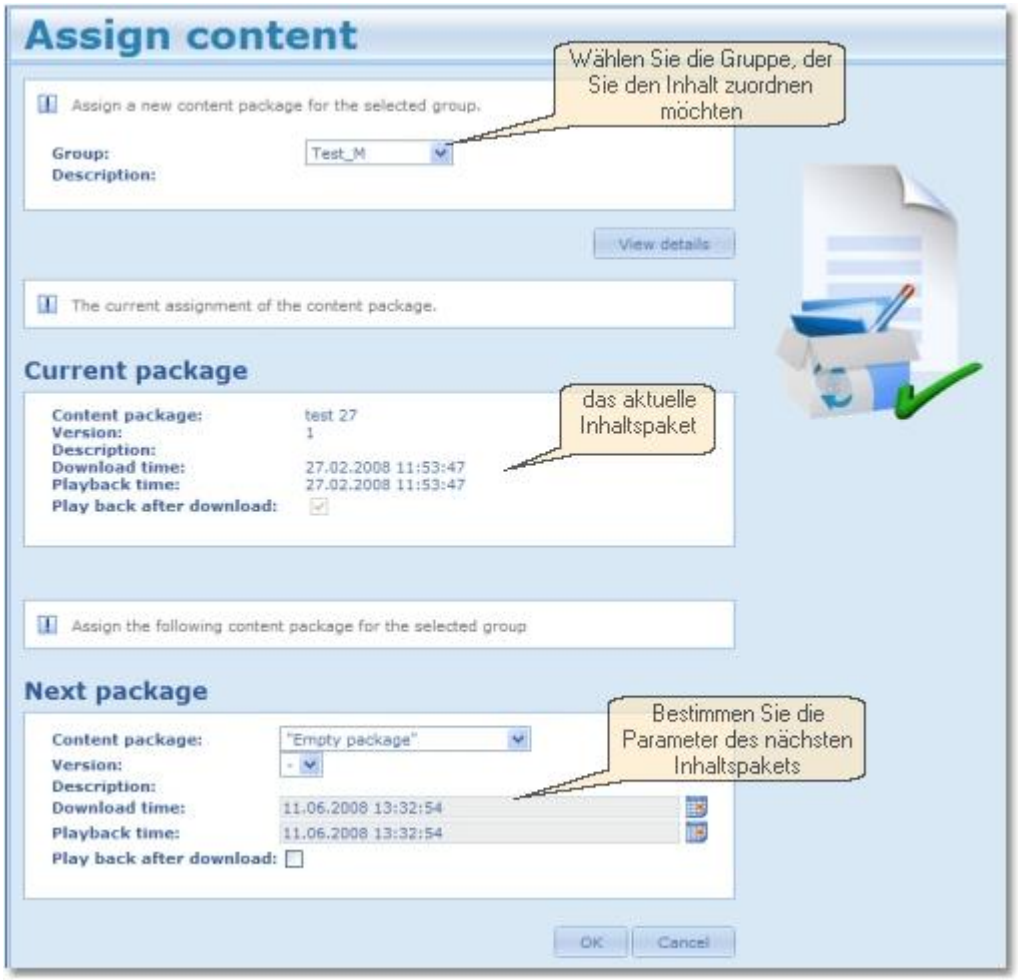
Terminal ID: der eindeutige Kennzeichner des Terminals.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Location: der Standort des Terminals.
Current content: das Inhaltspaket und seine Version, das der Gruppe momentan zugeordnet ist.
Next content: das nächste Inhaltspaket, das dieser Gruppe zugeordnet wird.

Assign package (Inhaltspaket zuordnen)

Um das Inhaltspaket einer Terminalgruppe zuzuordnen, klicken Sie auf **Assign package**. Das entsprechende Fenster wird erscheinen:



Wählen Sie die Gruppe, der Sie das Inhaltspaket zuordnen möchten.
Im Fenster **Next package** (nächstes Inhaltspaket) bestimmen Sie das **Content package (Inhaltspaket)**, seine **Version**, **Download time (Zeit für das Herunterladen)** und **Playback time (Zeit für das Abspielen)**. Wenn Sie wollen, dass das Inhaltspaket sofort nach dem Herunterladen abgespielt wird, hacken Sie die Option **Playback after download (Nach dem Herunterladen abspielen)** an. Um die Änderungen zu bestätigen, klicken Sie auf **OK**. Das Inhaltpaket ist jetzt der ausgewählten Gruppe zugeordnet.

Create/edit group (Gruppe anlegen/editieren)

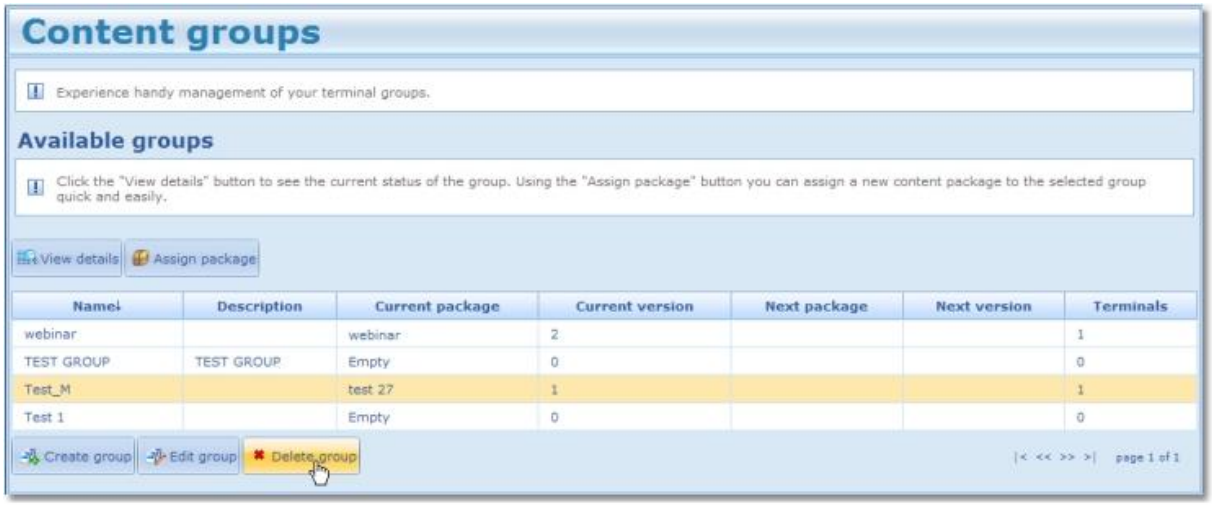
Um eine neue Gruppe aus den vorhandenen Terminals anzulegen oder eine existierende Gruppe zu editieren, klicken Sie auf **Create group** beziehungsweise auf **Edit group**. Das entsprechende Fenster wird erscheinen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Group name: Geben Sie den Gruppenname an. Der Name soll einzigartig sein. Das Feld **Group name (Gruppenname)** kann nicht leer sein.
Current package: das aktuelle Inhaltspaket und seine Version, das der Gruppe momentan zugeordnet ist.
Next package: das nächste Inhaltspaket und seine Version, das dieser Gruppe zugeordnet wird.
Selected terminals, Name [Location]: die Terminals, die der ausgewählten Gruppe zugeordnet sind.
Available terminals, Name [Location]: die Terminals, die der Gruppe zugeordnet werden können.
Create new terminal: öffnet das Fenster für die Registrierung eines neuen Terminals.

Delete group (Gruppe löschen)
Um die Gruppe zu löschen, wählen Sie diese in der Liste und klicken auf **Delete group**:

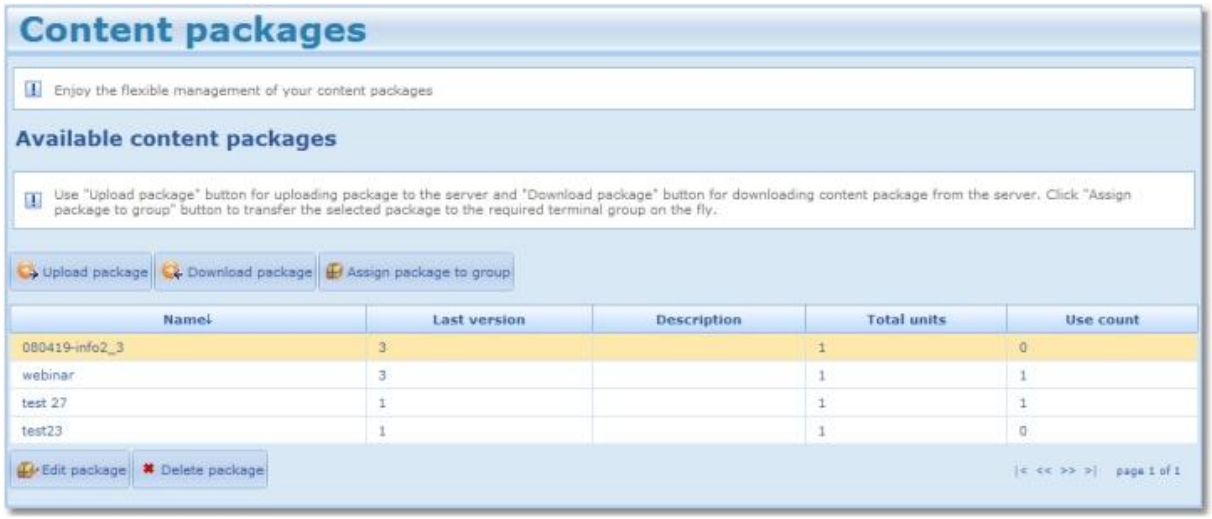
© 2007 - 2008 friendlyway AG



6.6.4 Inhaltspakete

Hier können Sie Ihre Projekte auf den Server hochladen.

Diese Seite listet alle verfügbaren Inhaltspakete (wenn vorhanden) auf und bietet eine Reihe von Funktionen an.



Die Liste der Inhaltspakete stellt folgende Informationen dar:
Name: der Name des Inhaltspakets.
Last version: die letzte Version des Inhaltspakets.
Description: die Beschreibung des Inhaltspakets.
Total units: die Gesamtzahl der Einheiten des Inhaltspakets.
Use count: die Anzahl der Terminals, denen dieses Inhaltspaket zugeordnet ist.

Folgende Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Upload package (Inhaltspaket hochladen)
- Download package (Inhaltspaket herunterladen)
- Assign package to group (Paket einer Gruppe zuordnen)
- Edit package (Inhaltspaket editieren)
- Delete package (Inhaltspaket löschen)

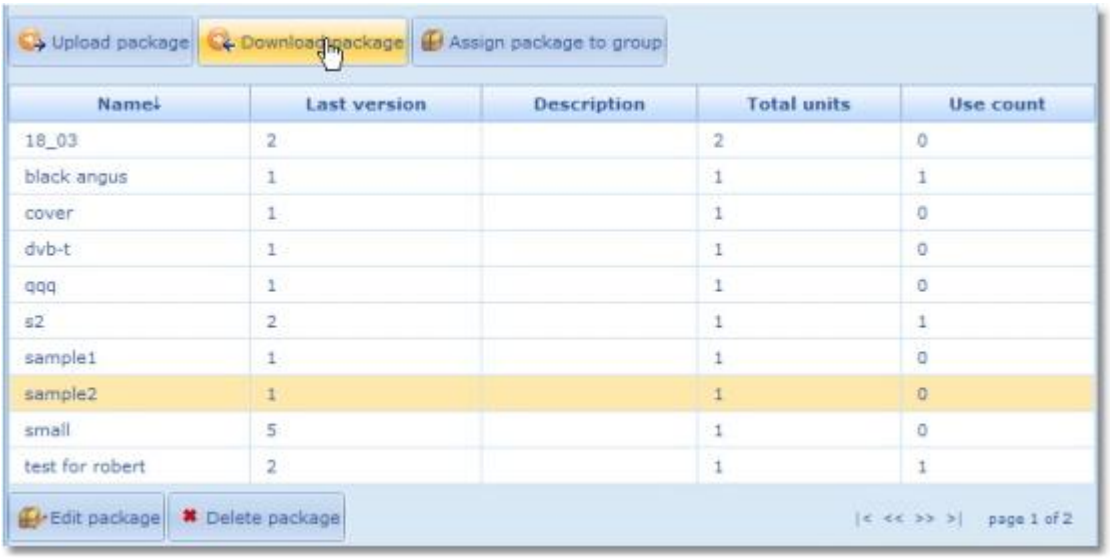
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Upload package (Inhaltspaket hochladen)

Klicken Sie auf **Upload package**, um das Projekt auf den Server hochzuladen:

Download package (Inhaltspaket herunterladen)

Wählen Sie das Inhaltspaket, das Sie herunterladen möchten, aus der Liste und klicken Sie auf **Download package**:

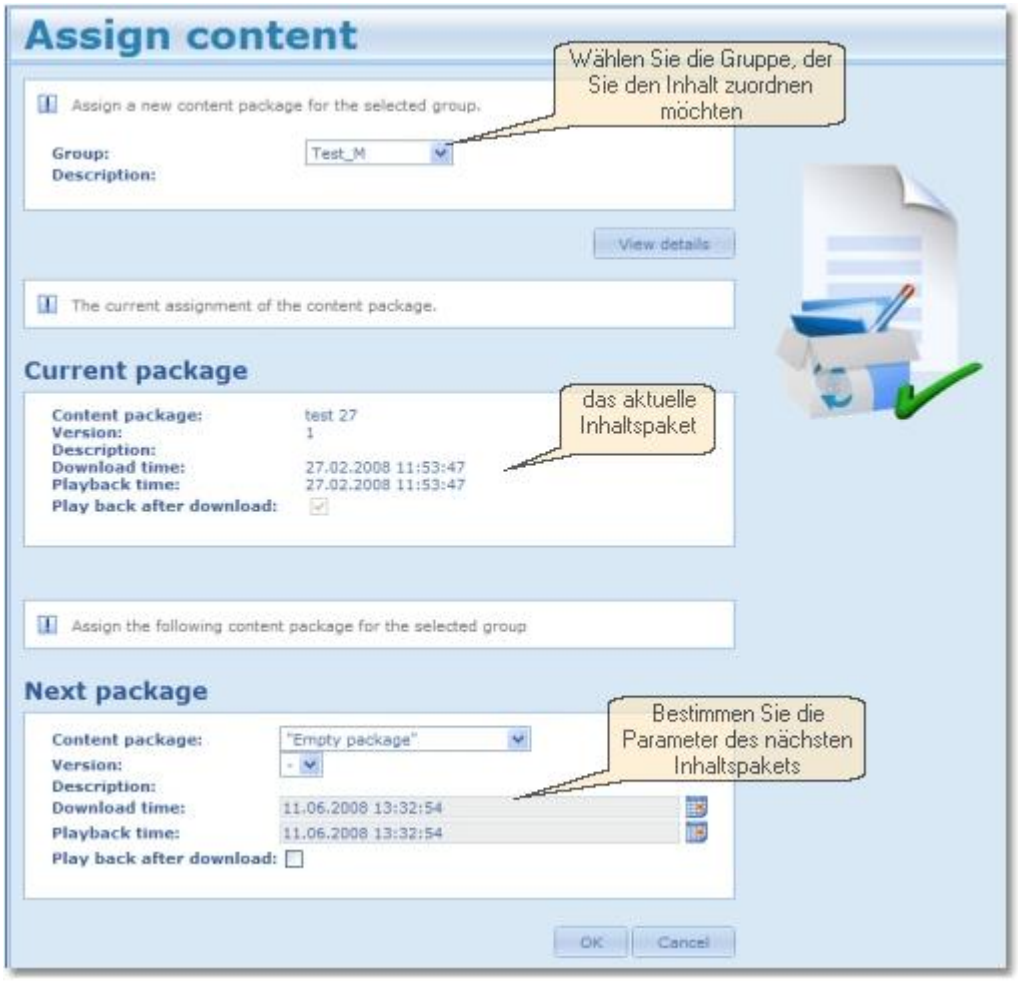


Das heruntergeladene Projekt wird im Arbeitsmodus **Entwurf** geöffnet.

Assign package to group (Paket einer Gruppe zuordnen)

Um ein Inhaltspaket einer Gruppe zuzuordnen, klicken Sie auf **Paket einer Gruppe zuordnen (Assign package to group).** Das entsprechende Fenster wird geöffnet:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

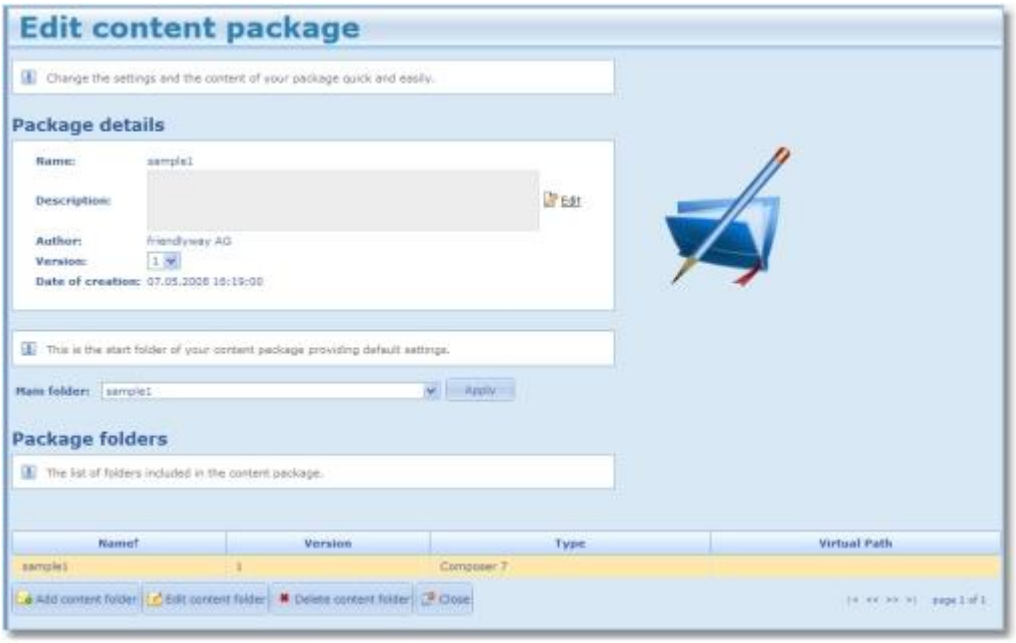


Wählen Sie die Gruppe aus, der sie das Inhaltspaket zuordnen möchten.
Im Fenster **Next package** (nächstes Inhaltspaket) bestimmen Sie das **Inhaltspaket (Content package)**, seine **Version**, Zeit für das **Herunterladen (Download time)** und **Abspielen (Playback time)**. Wenn Sie wollen, dass das Inhaltspaket sofort nach dem Herunterladen abgespielt wird, hacken Sie die Option **Nach dem Herunterladen abspielen (Playback after download)** an. Um die Änderungen zu bestätigen, klicken Sie auf **OK**. Das Inhaltpaket ist jetzt der ausgewählten Gruppe zugeordnet.

Edit package (Inhaltspaket editieren)

Um das Fenster für das Editieren des Inhaltspakets zu öffnen, klicken Sie auf **Inhaltspaket editieren (Edit package).** Das folgende Fenster wird erscheinen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Detailinformationen eines Inhaltspakets sind:

Package name: der Name des Inhaltspakets.
Description: die Beschreibung des Inhaltspakets.
Author: der Verfasser des Inhaltspakets.
Version: die Version des Inhaltspakets.
Date of creation: das Datum, wenn das Inhaltspaket erstellt wurde.

Main folder: der Hauptordner ist ein Startordner (d.h. Einheit), der abgespielt wird.
Apply: den Hauptordner dem Inhaltspaket zuordnen.

Package folders: die Liste aller Ordner des Inhaltspakets.
Die Liste stellt dar:
Name: der Name des Ordners.
Version: die Version des ausgewählten Ordners.
Type: der Typ des Inhaltspakets
Virtual Path: der virtuelle Pfad, wo der Ordner als ein Web-Projekt am Terminal verfügbar sein wird.

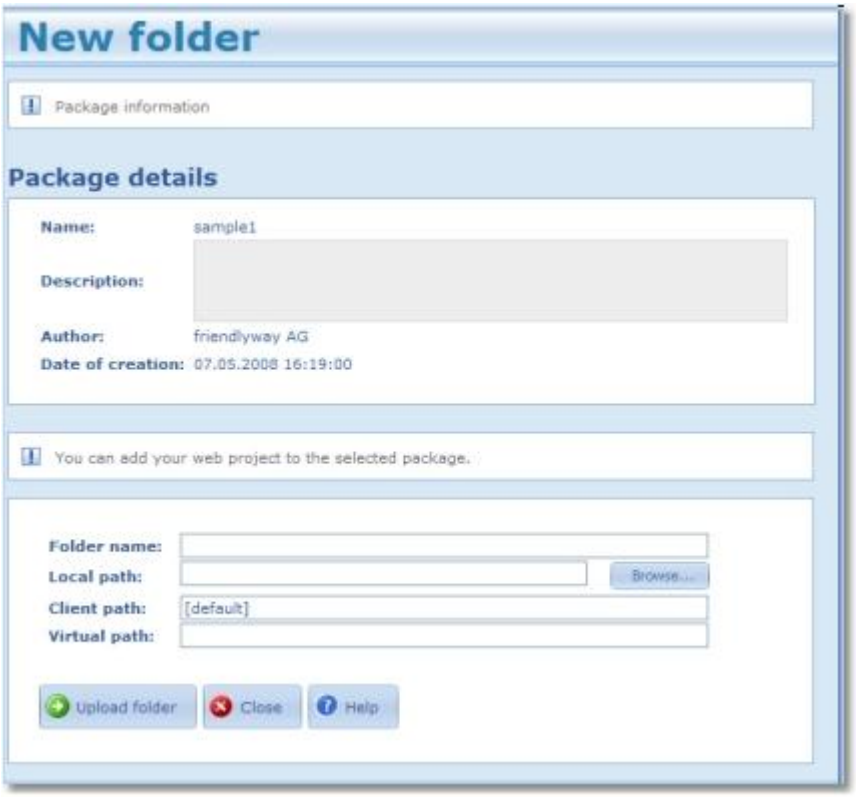
In diesem Fenster können Sie:

- **Add content folder (Inhaltsordner hinzufügen)**
- **Edit content folder (Inhaltsordner editieren)**
- **Delete content folder (Inhaltsordner löschen)**

- **Add content folder (Inhaltsordner hinzufügen)**

Um einen Inhaltsordner hinzuzufügen, klicken Sie auf **Add content folder**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Bestimmen Sie folgende Details für den neuen Inhaltsordner:

Name: der Name des Inhaltspakets.
Description: die Beschreibung des Inhaltspakets.
Author: der Verfasser des Inhaltspakets.
Date of creation: das Datum, wenn das Inhaltspaket erstellt wurde.

Folder name: der vom Benutzer bestimmte Name des Inhahaltsordner.
Local path: der lokale Pfad zum Ordner.
Client path: der Zielordner für die Installation auf dem entfernten Terminal. Wenn **[default]** ausgewählt ist, wird der Ordner im Standardverzeichnis erstellt, das für das Speichern der Inhaltspakete auf diesem Terminal bestimmt ist.
Virtual path: der virtuelle Ordner im IIS (Internet Information Services). Wenn dieser Ordner via HTTP zugänglich sein soll und IIS auf den Terminals installiert ist, bekommen Sie den Zugang zu http://terminal_name/Virtual/path/, indem Sie diesen Parameter einstellen.

- **Edit content folder (Inhaltsordner editieren**)

Klicken Sie auf **Edit content folder**, um das Fenster für das Editieren des Inhaltspakets zu öffnen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Edit folder
Edit the content of the selected folder quick and easily.
Work options
The following buttons allow you to download the selected folder onto your computer and save the changes after editing on the server.
Choose working directory:
Browse...
Check-out folder
Check-in folder
Modify the current settings of the selected folder.
Folder name: sample1
Version: 1
Content type: Composer7
Client path: [default]
Key file: sample1.fcproj
Browse...
OK
Cancel

Working directory: klicken Sie auf **Browse**, um das Verzeichnis auszuwählen.
Check out folder: Lädt den Inhaltsordner auf den lokalen Benutzer-PC herunter. Das Fenster "Upload monitor" wird erscheinen, wo Sie die laufenden Prozesse und ihre Status ansehen können, auch Log-Informationen sehen, das Herunterladen des Pakets anhalten, wieder aufnehmen oder abbrechen können.
Check in folder: Lädt den Inhaltsordner auf den Server hoch. Das Fenster "Upload monitor" wird erscheinen, wo Sie die laufenden Prozesse und ihre Status ansehen können, auch Log-Informationen sehen, das Hochladen des Pakets anhalten, wieder aufnehmen oder abbrechen können

Folder name: der Name des Ordners.
Version: die Version des ausgewählten Ordners.
Content type: der Inhaltstyp (*secure browser, composer 7*)
Client path: der Zielordner für die Installation auf dem entfernten Terminal. Wenn **[default]** ausgewählt ist, wird der Ordner im Standardverzeichnis erstellt, das für das Speichern der Inhaltspakete auf diesem Terminal bestimmt ist.

- **Delete content folder (Inhaltsordner löschen)**

Um einen Inhaltsordner zu löschen, wählen Sie bitte diesen Ordner in der Liste und klicken Sie auf **Delete content folder**.

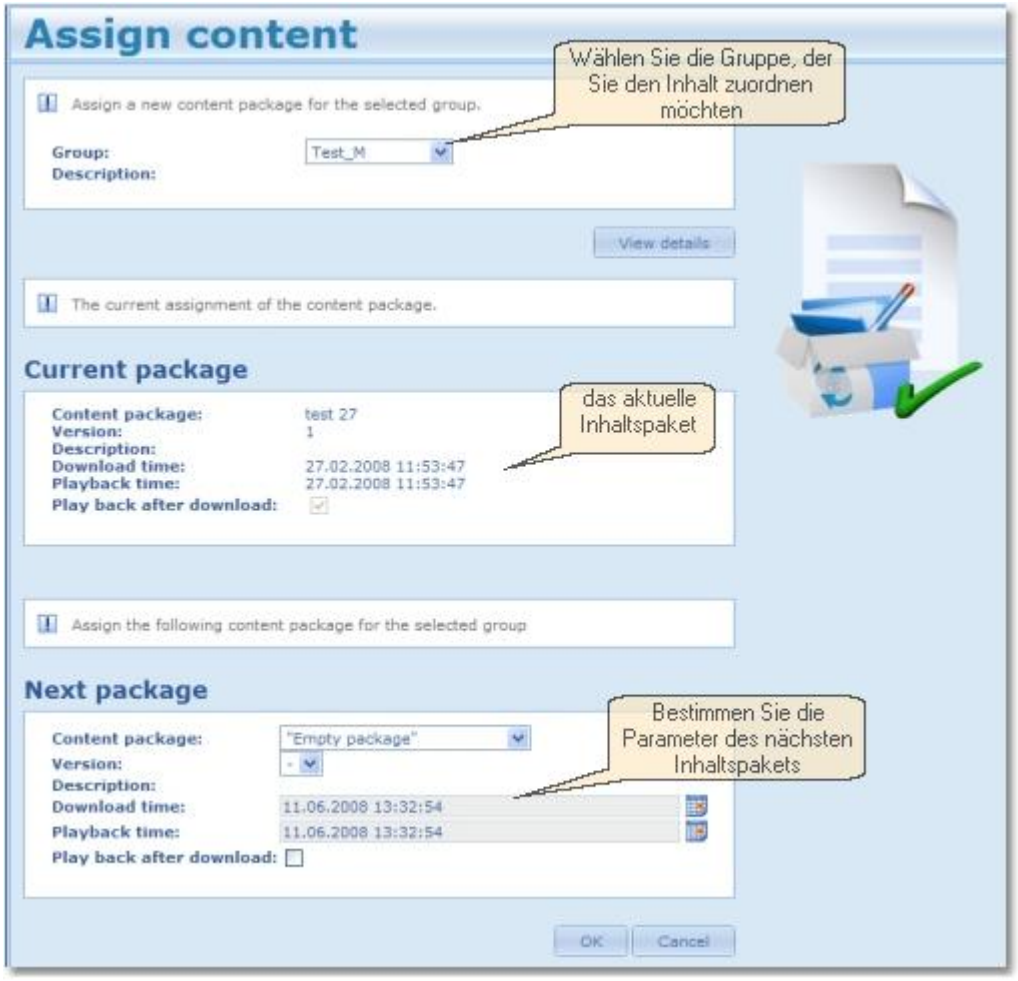
Delete package (Inhaltspaket löschen)

Um das Inhaltspaket zu löschen, wählen Sie in der Liste das gewünschte Inhaltspaket und klicken Sie auf **Delete package**. WICHTIG: Sie können nur dann ein Inhaltspaket löschen, wenn dieses keiner Inhaltsgruppe zugeordnet ist.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

6.6.5 Paket einer Gruppe zuordnen

Um ein Inhaltspaket einer Gruppe zuzuordnen, klicken Sie auf **Paket einer Gruppe zuordnen (Assign package to group).** Das entsprechende Fenster wird geöffnet:



Wählen Sie die Gruppe aus, der sie das Inhaltspaket zuordnen möchten.
Im Fenster **Next package** (nächstes Inhaltspaket) bestimmen Sie das **Inhaltspaket (Content package)**, seine **Version**, Zeit für das **Herunterladen (Download time)** und **Abspielen (Playback time)**. Wenn Sie wollen, dass das Inhaltspaket sofort nach dem Herunterladen abgespielt wird, hacken Sie die Option **Nach dem Herunterladen abspielen (Playback after download)** an. Um die Änderungen zu bestätigen, klicken Sie auf **OK**. Das Inhaltpaket ist jetzt der ausgewählten Gruppe zugeordnet.

6.7 Mediaobjekte

Ein Mediaobjekt ist eine Multimediadatei, die in die Präsentationsseiten eingefügt wird. Die Objekteigenschaften werden auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters eingestellt.

Mit *friendlyway composer 7* können Sie die folgenden Mediendateien in Ihr Projekt einfügen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Flash (**.swf, .flv**)

Video (**.avi**, **.mpg**, **.mpeg**, **.wmv**)

Text (**.rtf**, **.txt**)

RSS (**ATOM 1.0, RSS 2.0**)

Bild (alle Formate)

PDF

PowerPoint (**.ppt, .pptx**)

TV

Web

Verlinktes Projekt (**.fcproj**)

Jedes Mediaobjekt hat seine Eigenschaften, die Sie feineinstellen können:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Mediaobjekt	Objekteigenschaften
Video	Position, Anzeigedauer, Übergang, Quelldatei, Vorschau
Text	Position, Anzeigedauer, Quelldatei, Einstellungen, Vorschau
RSS	Position, Anzeigedauer, Feed-Quelle, Einstellungen, Filter, Vorschau
Bild	Position, Anzeigedauer, Übergang, Quelldatei, Vorschau
PDF	Position, Anzeigedauer, Übergang, Quelldatei, PDF-Eigenschaften, PDF-Vorschau
Flash	Position, Anzeigedauer, Übergang, Quelldatei, Vorschau
PowerPoint	Position, Anzeigedauer, Übergang, Quelldatei, PowerPoint, Vorschau
TV	Position, Anzeigedauer, Übergang, Kanal, Ausgangseinstellungen
Web	Position, Anzeigedauer, Übergang, Webseite, Vorschau
Verlinktes Projekt	Position, Anzeigedauer, Quelldatei, Vorschau

Alle im Projekt verwendeten Dateien werden in der Registerkarte **Inhalt** des angedockten Fensters dargestellt und in demselben Ordner wie das Projekt gespeichert.

6.7.1 Flash

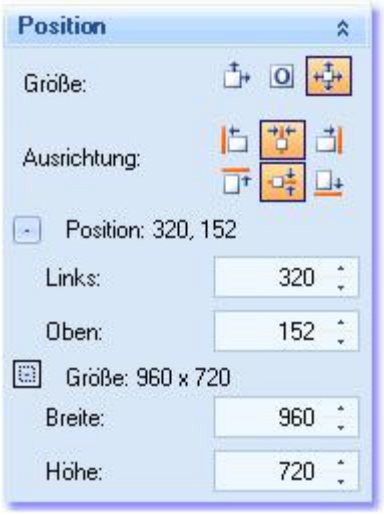
Um die Eigenschaften einer Flashdatei zu ändern, wählen Sie dieses Objekt und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften einer Flashdatei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Übergang
- Quelldatei
- Vorschau

Position

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

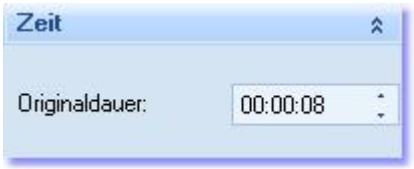
Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer



Ein Flash-Objekt ist ein *diskretes* Objekt, d.h. ein Objekt mit vordefinierter Anzeigedauer. Der Benutzer kann aber die Anzeigedauer des Flashfilmes im composer manuell ändern, denn die Dauer eines Flash-Objektes auf verschiedenen Rechnern und in verschiedenen Applikationen kann unterschiedlich sein.

Übergang

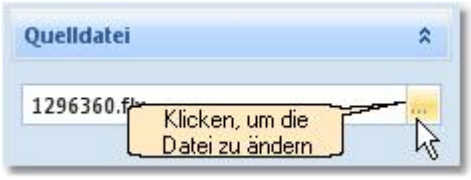
Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Quelldatei



Für ein Flash-Objekt ist das zulässige Format der Quelldatei **.swf** oder **.flv**

Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.

HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um die Datei zu ändern, klicken Sie auf ... . Der Dialog zur Dateiauswahl wird erscheinen.

Vorschau

Um die Vorschau einer Flashdatei zu beginnen, klicken Sie auf **Abspielen** im Bereich **Vorschau**. Um die Vorschau anzuhalten, klicken Sie auf **Anhalten**.

6.7.2 PDF

Um die Eigenschaften einer PDF-Datei zu ändern, wählen Sie die Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

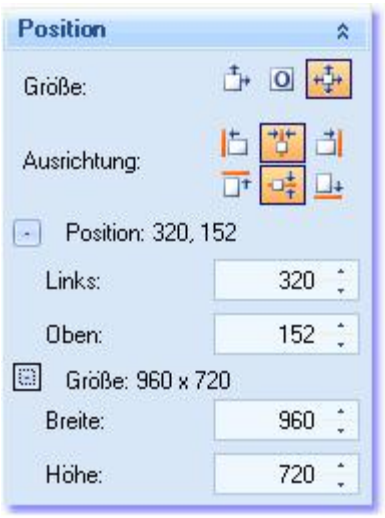
Die Eigenschaften einer PDF-Datei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Übergang
- Quelldatei
- PDF-Eigenschaften
- Vorschau

Position

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.



Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

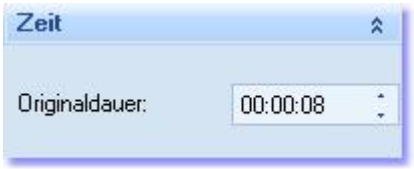
Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer



Ein PDF-Objekt ist ein *diskretes* Objekt, d.h. ein Objekt mit vordefinierter Anzeigedauer, die nicht geändert werden kann.

Deshalb wird **Anzeigedauer** nur die **Originaldauer** anzeigen, die der Benutzer nicht ändern kann.

Die Zeitdauer eines PDF-Objektes ergibt sich aus der Summe aller in PDF-Eigenschaften eingestellten Seitenzeiten**.**

Übergang

© 2007 - 2008 friendlyway AG

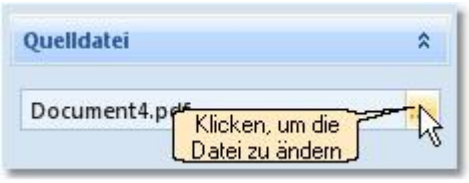
Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

Quelldatei

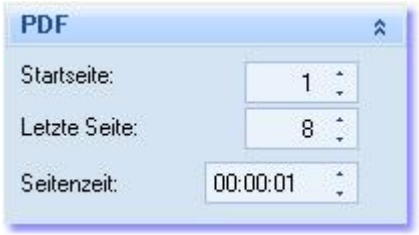
Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.



HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um die Datei zu ändern, klicken Sie auf . Der Dialog zur Dateiauswahl wird erscheinen.

PDF-Eigenschaften

PDF-Eigenschaften sind wie folgt:



- **Startseite** - die Seite, die als erste in der Präsentation angezeigt wird.
- **Letzte Seite** - die Seite, die als letzte in der Präsentation angezeigt wird.
- **Seitenzeit** - wie lange die Seite auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Vorschau

Sie können das PDF-Objekt im Bereich **Vorschau** vorab anschauen.
Sie können die Seiten blättern oder die gewünschte Seitennummer im Feld **Seite** eingeben:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

6.7.3 Verlinktes Projekt

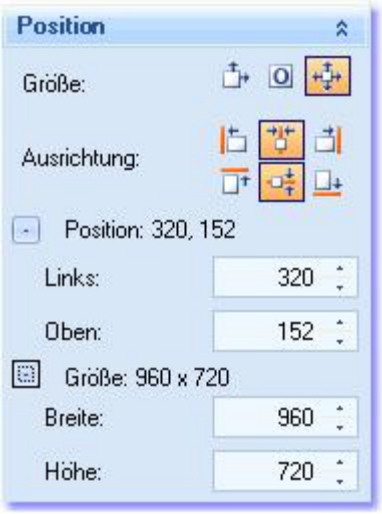
Um die Eigenschaften eines verlinkten Projekts zu ändern, wählen Sie dieses Objekt und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften eines verlinkten Projekts sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Quelldatei
- Vorschau

Position

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

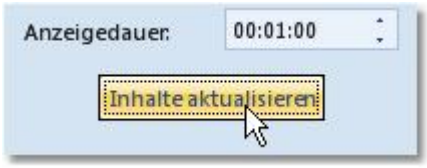
Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer



Nach dem Einfügen eines verlinkten Projekts wird die primäre Anzeigedauer dieses Projektes angegeben. Diese Anzeigedauer kann aber vom Benutzer im entsprechenden Feld des angedockten Fensters oder mithilfe der Zeitskala geändert werden.

Wenn man aber die ursprüngliche Anzeigedauer des verlinkten Projekts wiederherstellen will, kann man auf **Inhalte aktualisieren** klicken.

Quelldatei

Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.

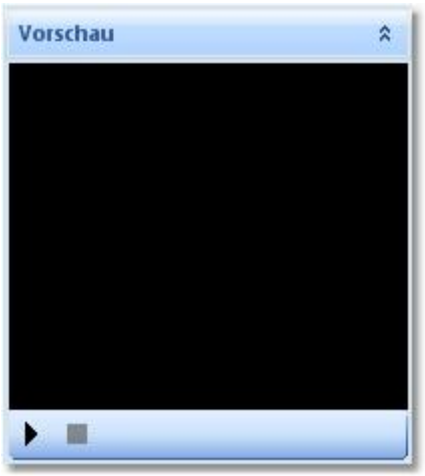
HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um die Datei zu ändern, klicken Sie auf . Der Dialog zur Dateiauswahl wird erscheinen.

Vorschau

Um die Vorschau eines verlinkten Projekts zu beginnen, klicken Sie auf im Bereich **Vorschau**.

Um die Vorschau anzuhalten, klicken Sie auf :

© 2007 - 2008 friendlyway AG



6.7.4 Bild

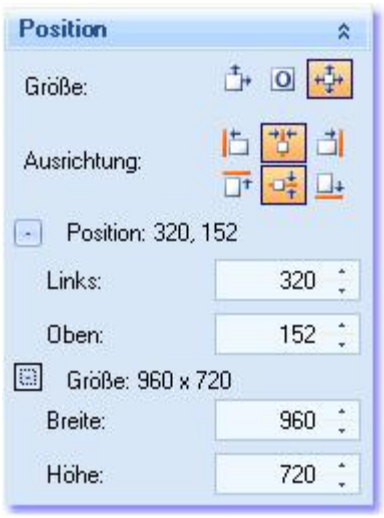
Um die Eigenschaften einer Bilddatei zu ändern, wählen Sie die gewünschte Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften einer Bilddatei sind wie folgt:

- Position
- Zeit
- Übergang
- Quelldatei
- Vorschau

Position

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Zeit

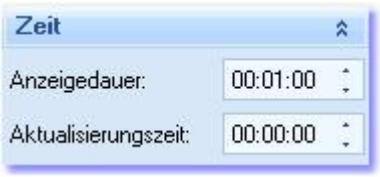


Bild ist ein *analoges* Objekt, d.h. ein Objekt mit einer unbestimmten Anzeigedauer, die vom Benutzer geändert werden kann.
Die Anzeigeparameter eines Bildes sind wie folgt:

- **Anzeigedauer** (die Zeitperiode, in der das Objekt auf dem Bildschirm angezeigt wird), und
- **Aktualisierungszeit** (die Zeitperiode, nach der das Objekt zum nächsten Objekt geändert wird).

Die Anzeigeparameter werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Übergang

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

Quelldatei

Für ein Bildobjekt sind alle Formate zulässig.

Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.

HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um die Datei zu ändern, klicken Sie auf . Der Dialog zur Dateiauswahl erscheint.

Vorschau

Ein Bild ist ein statisches Objekt, deshalb wird die Vorschau nur das Objekt anzeigen:

6.7.5 PowerPoint

Um die Eigenschaften einer PowerPoint-Datei zu ändern, wählen Sie die Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

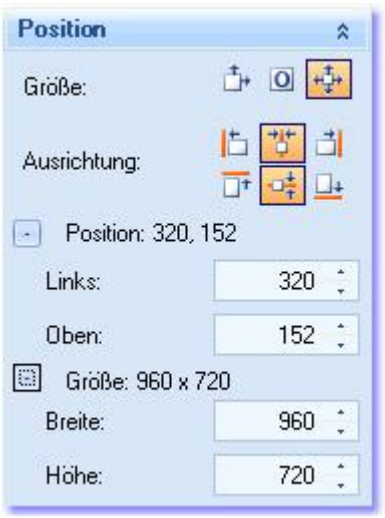
Die Eigenschaften einer PowerPoint-Datei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer

© 2007 - 2008 friendlyway AG

- Übergang
- Quelldatei
- PowerPoint
- Vorschau

Position



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

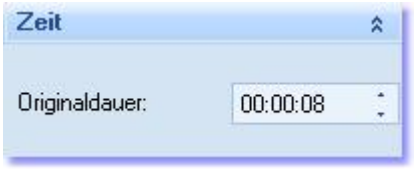
Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer



Ein PowerPoint-Objekt ist ein *diskretes* Objekt, d.h. ein Objekt mit vordefinierter Anzeigedauer, die nicht geändert sein kann.

Deshalb wird **Anzeigedauer** nur die **Originaldauer** anzeigen, die der Benutzer nicht ändern kann.

Die Anzeigedauer eines PowerPoint-Objektes ergibt sich aus der Originaldauer.

Übergang

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

Quelldatei

Für ein PowerPoint-Objekt ist das zulässige Format der Quelldatei ***.ppt** und **.pptx**

Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.

HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um die Datei zu ändern, klicken Sie auf . Der Dialog zur Dateiauswahl wird erscheinen.

PowerPoint

Diese PowerPoint-Einstellung ermöglicht Ihnen die aktuelle Datei zu bearbeiten.

- **Einstellungen ändern -** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Einstellungen für die Wiedergabe des PowerPoint-Objektes zu ändern. Sie können zwischen "Als Video wiedergeben" und "Mit dem Microsoft PowerPoint wiedergeben" auswählen.
- **Bearbeiten im PowerPoint -** klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle PowerPoint-Präsentation in PowerPoint zu bearbeiten. Nachdem Sie die Präsentation geändert haben, wird der Assistent fürs PowerPoint-Einfügen erscheinen.

Mehr Info zu diesem Thema finden Sie auch hier: PowerPoint-Objekt in das Einzelbild hinzufügen

Vorschau

Um die PowerPoint-Datei vorab anzuschauen, klicken Sie auf im Bereich **Vorschau**. Ändern Sie die Lautstärke mit dem Steuerelement.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

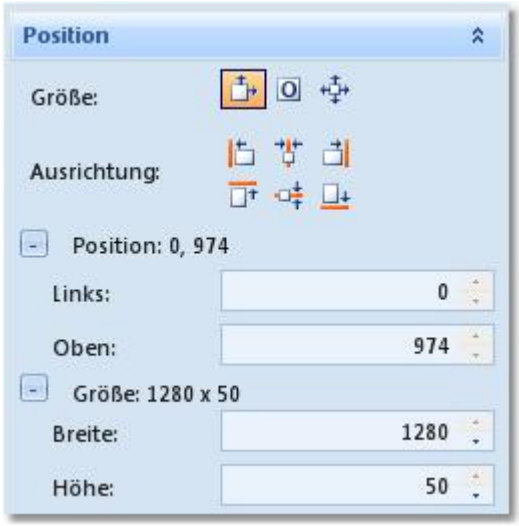
6.7.6 RSS

Um die Eigenschaften eines RSS-Feeds zu ändern, wählen Sie die Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften einer Textdatei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Feed-Quelle
- Einstellungen
- Filter
- Vorschau

Position



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Anzeigedauer

RSS-Feed ist ein *analoges* Objekt, d.h. ein Objekt mit unbestimmter Anzeigedauer, die vom Benutzer geändert werden kann.
Die Anzeigeparameter eines Textes sind wie folgt:

- **Anzeigedauer** (die Zeitperiode, in der das Objekt auf dem Bildschirm angezeigt wird), und
- **Aktualisierungszeit** (die Zeitperiode, nach der das Objekt zum nächsten Objekt geändert wird).

Die Anzeigeparameter werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Feed-Quelle

Für ein RSS-Objekt sind die zulässige Formate der Quelldatei **ATOM 1.0** und **RSS 2.0**

Im Feld **Feed-Quelle** wird die URL des aktuellen RSS-Feeds angezeigt.

Geben Sie den Benutzernamen und das Kennwort ein, wenn die Autorisierung erfordert wird.
Wenn ein Proxy-Server verwendet wird, geben Sie auch die notwendigen Daten in die entsprechenden Felder ein.

Um die Feed-Quelle zu ändern, geben Sie eine neue URL an oder navigieren Sie zur lokal gespeicherten Datei und klicken Sie auf **Übernehmen**.

Einstellungen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

In diesem Feld können Sie die die Optionen für den RSS-Feed einstellen:

•**Richtung** - die Bewegungsrichtung kann folgend sein: von links nach rechts und von rechts nach links (für den Modus **Ticker**) oder von links nach rechts, von rechts nach links, von oben nach unten und von unten nach oben (für den Modus **Slider**).
•**Geschwindigkeit** - Bewegungsgeschwindigkeit des RSS-Feeds; ziehen Sie den Schieberegler, um die Geschwindigkeit zu ändern.
•**Ausrichtung** - ein RSS-Feed kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
•**Hintergrund** - Sie können die Hintergrundfarbe aus der Farbpalette wählen oder die Option **Hintergrund füllen** deaktivieren. In diesem Fall wird der Hintergrund des Einzelbildes transparent sein und der RSS-Feed wird direkt auf dem Hintergrund angezeigt, der für den ganzen Bereich festgelegt ist.
•**Abstand** - Geben Sie die Pixelanzahl ein, nach der der RSS wiederholt wird.

Sie können die Farbe, Schriftart und Schriftgröße für den Titel und für die Beschreibung der Nachricht einstellen. Um die Darstellung des Newstickers anzupassen, klicken Sie auf **Erweiterte Einstelllungen.**

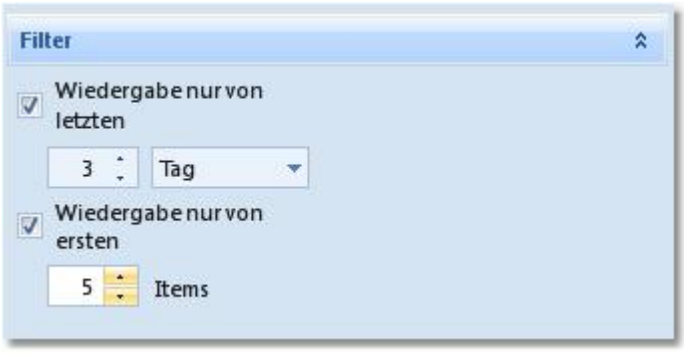
Sehen Sie mehr zum Thema:

RSS-Feed in das Einzelbild hinzufügen

Filter

Sie können die anzuzeigenden Nachrichten filtern.

Geben Sie in den entsprechenden Feldern des Fensters **Filter** an, wie alt die anzuzeigende Nachricht sein darf (in Tagen, Stunden und Minuten) und wie viele Nachrichten angezeigt werden sollen.



Vorschau

Um die Vorschau vom RSS-Feed zu beginnen, klicken Sie auf **Abspielen** im Bereich **Vorschau**. Um die Vorschau anzuhalten, klicken Sie auf **Anhalten**.

6.7.7 Text

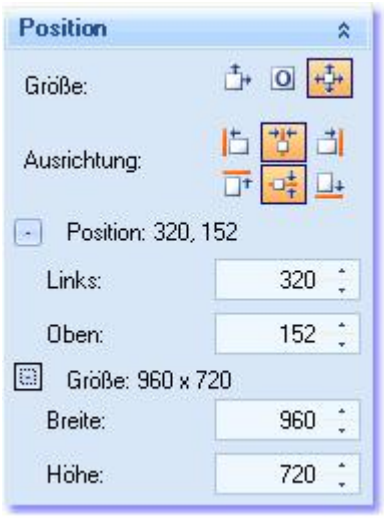
Um die Eigenschaften einer Textdatei zu ändern, wählen Sie die Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Die Eigenschaften einer Textdatei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Quelldatei
- Einstellungen
- Vorschau

Position



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer

Text ist ein *analoges* Objekt, d.h. ein Objekt mit unbestimmter Anzeigedauer, die vom Benutzer geändert werden kann.
Die Anzeigeparameter eines Textes sind wie folgt:

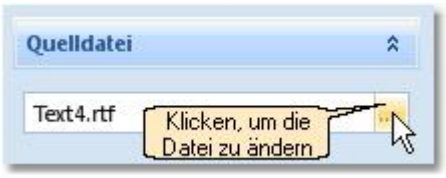
- **Anzeigedauer** (die Zeitperiode, in der das Objekt auf dem Bildschirm angezeigt wird), und
- **Wiederholungszeit** (die Zeitperiode, nach der das Objekt zum nächsten Objekt geändert wird).

Die Anzeigeparameter werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Quelldatei

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Für ein Textobjekt sind zulässige Formate der Quelldatei ***.txt**, ***.rtf**.



Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.

HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um den Dateinamen zu ändern, klicken Sie auf ... . Der Dialog zur Dateiauswahl wird erscheinen.

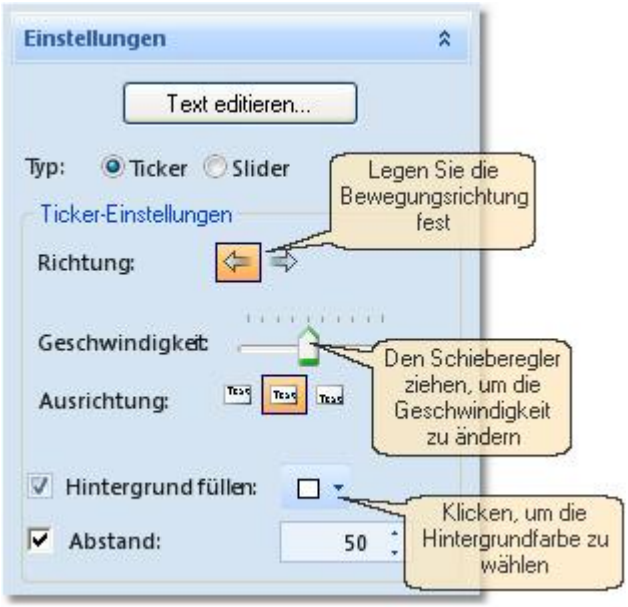
Einstellungen

Ein Text kann in einem von zwei Modi angezeigt werden: **Ticker** und **Slider**.

Ticker Modus

Im Modus **Ticker** wird der Text in Zeilenform angezeigt. Für diesen Modus können Sie folgende Optionen einstellen:

- **Richtung** - Es sind nur 2 Bewegungsrichtungen verfügbar: von rechts nach links und von links nach rechts.
- **Geschwindigkeit** - Bewegungsgeschwindigkeit des Tickers; ziehen Sie den Schieberegler, um die Geschwindigkeit zu ändern.
- **Ausrichtung** - ein Text kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
- **Hintergrund** - Sie können die Hintergrundfarbe aus der Farbpalette wählen oder die Option **Hintergrund füllen** deaktivieren. In diesem Fall wird der Hintergrund des Einzelbildes transparent sein und der Text wird direkt auf dem Hintergrund angezeigt, der für den ganzen Bereich festgelegt ist.
- **Abstand** - Geben Sie die Pixelanzahl ein, nach der der Text wiederholt wird.



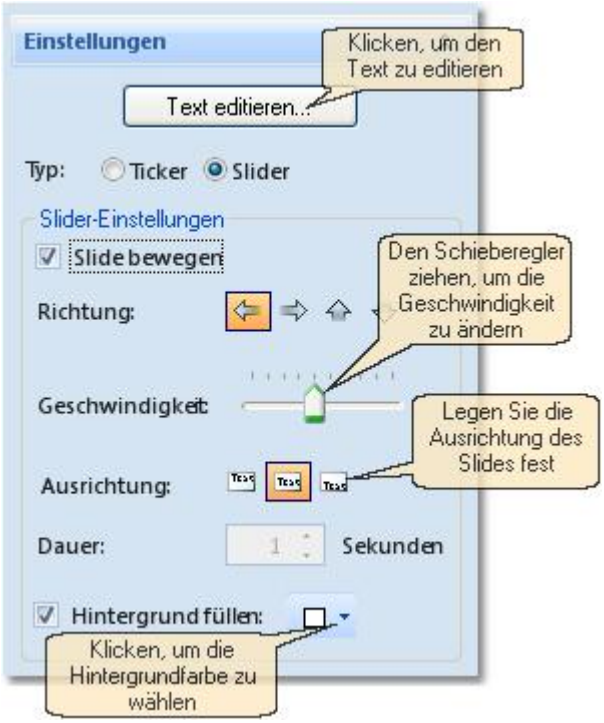
Slider Modus

Im Modus **Slider** wird der Text Seitenweise angezeigt. Für diesen Modus können Sie folgende Optionen einstellen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

- **Richtung** - Es sind 4 Bewegungsrichtungen verfügbar: von rechts nach links, von links nach rechts, von unten nach oben und von oben nach unten.
- **Geschwindigkeit** - Bewegungsgeschwindigkeit des Slides; ziehen Sie den Schieberegler, um die Geschwindigkeit zu ändern.
- **Ausrichtung** - ein Slide kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
- **Dauer** - legen Sie fest, wie lange das Slide unbeweglich auf dem Bildschirm bleiben soll, bevor das nächste Slide angezeigt wird.
- **Hintergrund** - Sie können die Hintergrundfarbe aus der Farbpalette wählen oder die Option **Hintergrund füllen** deaktivieren. In diesem Fall wird der Hintergrund des Einzelbildes transparent sein und der Text wird direkt auf dem Hintergrund angezeigt, der für den ganzen Bereich festgelegt ist.

Wenn Sie die Option **Slide bewegen** deaktivieren, werden die Optionen **Richtung** und **Geschwindigkeit** auch deaktiviert.
Wenn Sie die Option **Slide bewegen** aktivieren, wird die Option **Daue**r deaktiviert.



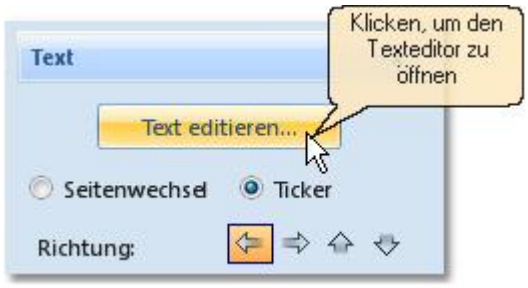
Vorschau

Um die Vorschau einer Textdatei zu beginnen, klicken Sie auf **Abspielen** im Bereich **Vorschau**.
Um die Vorschau anzuhalten, klicken Sie auf **Anhalten**.

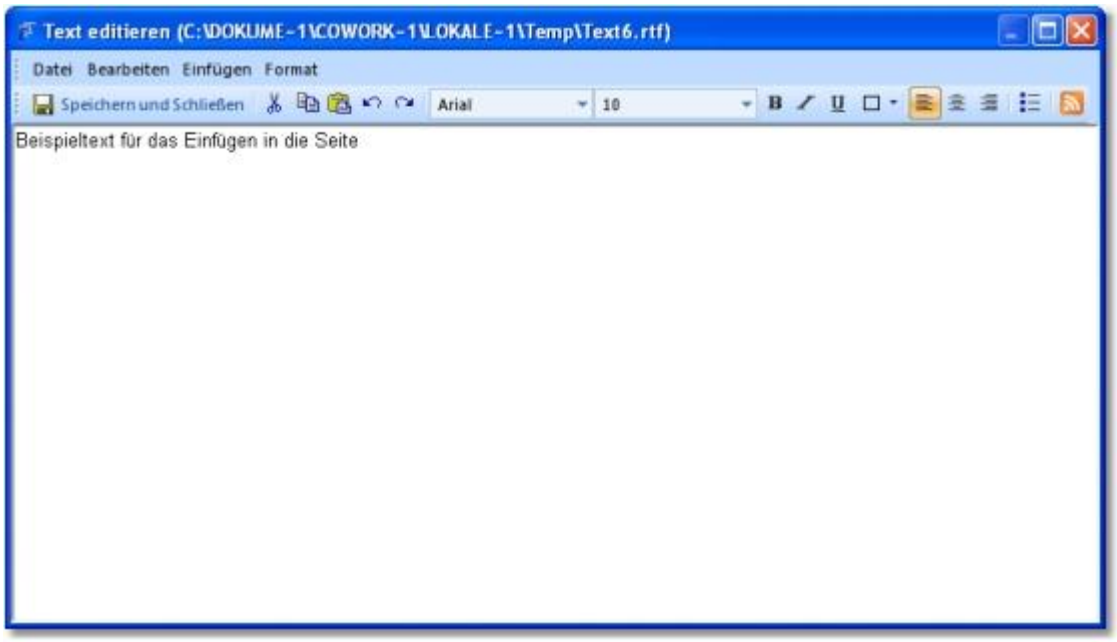
6.7.7.1 Texteditor

Um den Texteditor zu starten, klicken Sie auf **Text editieren:**

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Der Texteditor wird mit dem Text, den Sie bearbeiten möchten, im Arbeitsbereich geöffnet:



Die Benutzeroberfläche des Texteditors ist der Benutzeroberfläche von MS Word ähnlich, was eine einfache Textbearbeitung ermöglicht.

Speichern Sie die Änderung vor dem Schließen des Editors, um die Änderungen des Textes zu bestätigen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Aktion	*Aktionsbeschreibung*
Datei	
Speichern	Änderungen im Text speichern. Die Änderungen werden dann für den Text des Einzelbildes übernommen.
Speichern und Schließen	Änderungen im Text speichern und den Editor schließen. Die Änderungen werden dann für den Text des Einzelbildes übernommen.
Schließen	Den Text Editor schließen. Klicken Sie auf **Ja** in der eingezeigten Meldung, wenn Sie den Editor ohne Speichern schließen möchten, oder auf **Nein**, wenn Sie Änderungen speichern möchten.
Bearbeiten	
Rückgängig	Die letzte Aktion rückgängig machen.
Wiederholen	Die letzte Aktion wiederholen.
Ausschneiden	Das ausgewählte Objekt entfernen und in die Zwischenablage speichern.
Kopieren	Das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage kopieren.
Einfügen	Das Objekt aus der Zwischenablage einfügen.
Alles auswählen	Alle Objekte auf der Seite auswählen.
Einfügen	
Bild...	Den Dialog zur Auswahl des einzufügenden Bildes öffnen.
Text...	Den Dialog zur Auswahl des einzufügenden Textes öffnen. Der neue Text wird gerade vor dem ersten Zeichen des aktuellen Textes eingefügt.
RSS-Feed	Den Dialog zum Einfügen eines RSS-Feeds in der Form eines Textdokumentes. Im Dialog geben Sie die URL, den Benutzernamen und das Kennwort, das Datum, nach welchem die abzuspielenden Elemente erstellt wurden, und die maximale Elementeanzahl ein.
Format	
Schrift	Den Dialog zur Einstellung von **Schrift, Schriftschnitt, Größe, Effekte, Farbe, Kursivschrift** öffnen.
Aufzählungszeichen	Ein Aufzählungszeichen vor dem Kursor einfügen.
Links	Den Text links ausrichten.
Zentrieren	Den Text zentrieren.
Rechts	Den Text rechts ausrichten.

6.7.8 Fernsehobjekt

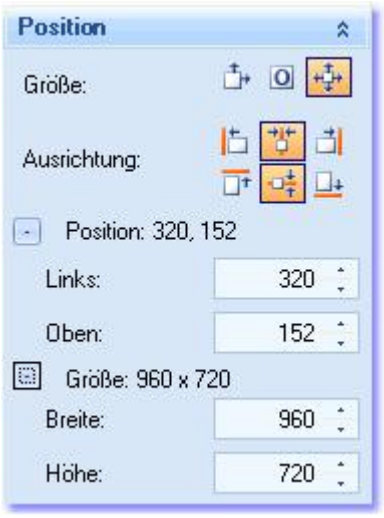
Um die Eigenschaften eines Fernsehobjektes zu ändern, wählen Sie die gewünschte Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften eines Fernsehobjektes sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Übergang
- Kanal
- Ausgangseinstellungen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Position



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

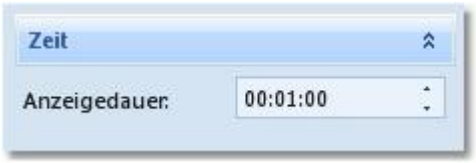
Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer



Ein Fernsehobjekt ist ein *analoges* Objekt, d.h. ein Objekt mit einer unbestimmten Anzeigedauer, die vom Benutzer geändert werden kann.

Die Anzeigedauer wird im entsprechenden Feld eingestellt.

Übergang

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

Kanal

Sie können einen Kanal zu einem anderen aus der aktuellen Kanalliste ändern, indem Sie den Kanal aus der Dropdownliste wählen:

Um die Kanalliste zu ändern, klicken Sie auf **Konfigurieren**. Dies öffnet das Fenster zur Kanalauswahl.

Ausgangseinstellungen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Die Ausgangseinstellungen sind **Lautstärke** und **Seitenverhältnis**.
Die Lautstärke wird mit dem Steuerelement geändert.
Um das Seitenverhältnis zu ändern, öffnen Sie die Dropdownliste **Seitenverhältnis** und wählen Sie aus den folgenden Optionen:

- **Original**.
- **4 : 3**. Das ist das Seitenverhältnis für normale Bildschirme, TFT's, VideoCubes usw.
- **16 : 9**. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie ein Breitbild-Display mit solchem Seitenverhältnis verwenden.
- **Benutzerdefiniert**. Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis.

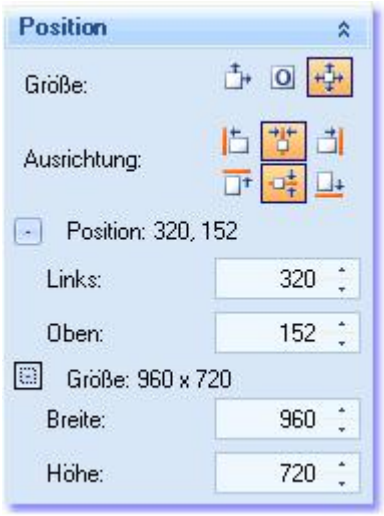
6.7.9 Video

Um die Eigenschaften einer Videodatei zu ändern, wählen Sie die Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften einer Videodatei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Übergang
- Quelldatei
- Text über Video
- Video
- Vorschau

Position



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

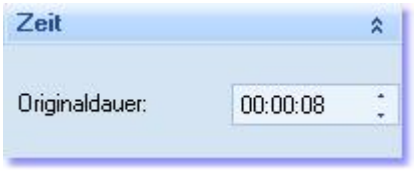
Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Anzeigedauer



Ein Video-Objekt ist ein *diskretes* Objekt, d.h. ein Objekt mit vordefinierter Anzeigedauer, die nicht geändert werden kann.

Deshalb wird **Anzeigedauer** nur die **Originaldauer** anzeigen, die der Benutzer nicht ändern kann.

Die Anzeigedauer eines Video-Objektes gleicht der Originaldauer.

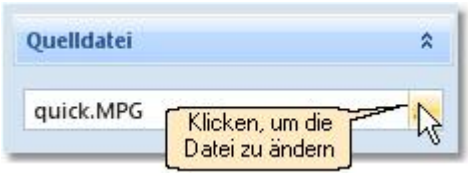
Übergang

Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

Quelldatei



Sie können in Ihr Projekt alle Videodateien einfügen, die vom Windows Media Player auf Ihren Rechnern unterstützt werden. **WICHTIG**: die Codecs auf Ihren composer- und player-Stationen sollen identisch sein. Z.B. wenn Sie die mov-Dateien in Ihren Projekten einsetzen wollen, sollen Apple QuickTime oder QuickTime Alternative sowohl auf der composer-Station, als auch auf allen player-Stationen installiert werden.

Im Feld **Quelldatei** wird der Namen des aktuellen Mediaobjektes angegeben. Hier können Sie auch die Quelldatei ändern.

HINWEIS: Der Dateiname kann manuell nicht eingegeben werden. Um die Datei zu ändern, klicken Sie auf . Der Dialog zur Dateiauswahl wird angezeigt.

Text über Video

© 2007 - 2008 friendlyway AG

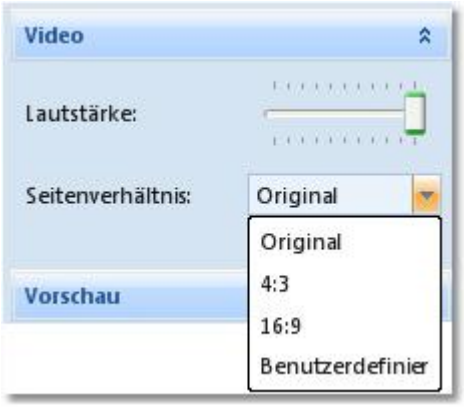
Sie können einen Text oder einen RSS-Feed einfügen, der über Video angezeigt wird.

Klicken Sie auf **Text hinzufügen**, um eine existierende Textdatei zu öffnen oder um eine neue Datei zu erstellen. Das entsprechende Fenster wird erscheinen (s. Textobjekt in das Einzelbild hinzufügen)

Klicken Sie auf **RSS einfügen**, um einen RSS-Feed einzufügen. Geben Sie die URL in das entsprechende Feld ein oder klicken Sie auf um zur lokal gespeicherten Datei zu navigieren (s. RSS-Feed in das Einzelbild hinzufügen)

Bitte beachten Sie, dass dieses Feature für das Streaming-Video nicht unterstützt wird

Video



Hier können Sie die **Lautstärke** und **Seitenverhältnis** einstellen.

Ziehen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke zu ändern.

Um die Seitenverhältnis zu ändern, wählen Sie die gewünschte Option aus der Dropdownliste:

- **Original**.
- **4 : 3**. Das ist das Seitenverhältnis für normale Bildschirme, TFT's, VideoCubes usw.
- **16 : 9**. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie Plasmabildschirme oder andere breitbildfähige Geräte verwenden.
- **Benutzerdefiniert**. Sie können die Breite und Höhe manuell einstellen.

Vorschau

Um die Videodatei vorab anzuschauen, klicken Sie auf im Bereich **Vorschau**. Ändern Sie die Lautstärke mit dem Steuerelement.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

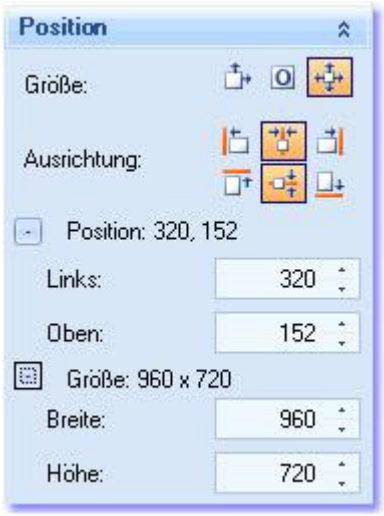
6.7.10 Web

Um die Eigenschaften einer Webdatei zu ändern, wählen Sie die Datei und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über.

Die Eigenschaften einer Webdatei sind wie folgt:

- Position
- Anzeigedauer
- Übergang
- Webseite
- Vorschau

Position



Hier können Sie den Größenmodus, die Ausrichtung, die Position und die Größe des Objektes einstellen.

Größenmodus
Drei Optionen sind vorhanden:

Benutzerdefiniert, d.h. Sie können die Größe und Position des Objektes durch Drag & Drop ändern.

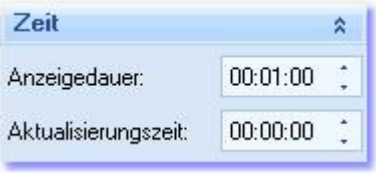
Original, d.h. die Objektgröße wird auf die Originalgröße zurückgesetzt.

Strecken, d.h. das Objekt deckt die maximale Fläche des Bereiches ab.

Ausrichtung
Ein Objekt kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.
Ein Objekt kann auch senkrecht (oben oder unten) ausgerichtet oder zentriert werden.

Position und Größe
Die Objektgröße und Position werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Anzeigedauer



Web ist ein *analoges* Objekt, d.h. ein Objekt mit unbestimmter Anzeigedauer, die vom Benutzer geändert werden kann.
Die Anzeigeparameter einer Webdatei sind wie folgt:

- **Anzeigedauer** (die Zeitperiode, in der das Objekt auf dem Bildschirm angezeigt wird), und
- **Aktualisierungszeit** (die Zeitperiode, nach der das Objekt zum nächsten Objekt geändert wird).

Die Anzeigeparameter werden in den entsprechenden Feldern eingestellt.

Übergang

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Übergang ist ein visueller Effekt, der die Art und Weise bestimmt, wie die Objekte einander auf dem Bildschirm abwechseln.

Drei Optionen sind vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - das Objekt gleitet über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - das Objekt wird über das vorherige Objekt in der eingestellten Richtung aufgeklappt.

Webseite

Im Feld **Webseite** wird die URL des aktuellen Mediaobjektes angezeigt. Hier können Sie auch die Webseite ändern.

Um das Fenster zur Konfigurierung der Webseite zu öffnen, klicken Sie auf **Konfigurieren**.

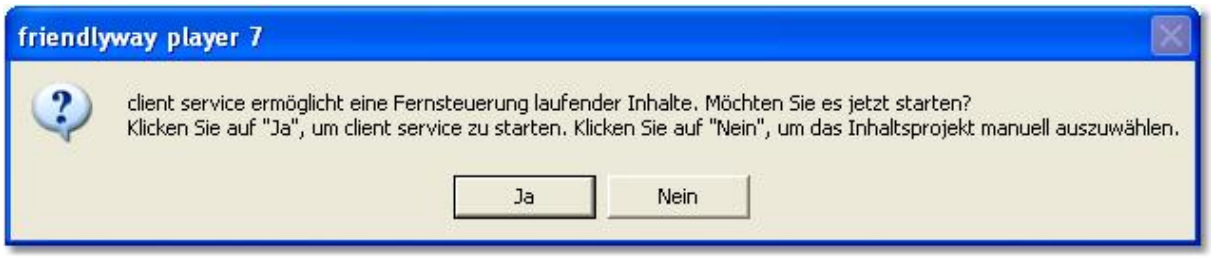
Vorschau
Ein Webobjekt ist ein statisches Objekt, deshalb wird die Vorschau nur das Objekt anzeigen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

7 friendlyway player Benutzeroberfläche

Der *player 7* ist die Applikation für die Wiedergabe der Präsentationen, die im *friendlyway composer 7* erstellt worden sind.

Bei dem Start der Applikation erscheint ein Dialogfenster, das Ihnen zwei mögliche Optionen vorschlagen wird:


friendlyway player 7
client service ermöglicht eine Fernsteuerung laufender Inhalte. Möchten Sie es jetzt starten?
Klicken Sie auf "Ja", um client service zu starten. Klicken Sie auf "Nein", um das Inhaltsprojekt manuell auszuwählen.
Ja
Nein

Klicken Sie auf **Ja**, um *client service* zu starten. Diese Applikation ermöglicht die Verbindung Ihres Terminals zum *composer network services* Server und erlaubt eine Fernsteuerung laufender Inhalte.
Klicken Sie auf **Nein**, um das Inhaltsprojekt manuell auszuwählen. In diesem Fall erscheint das Fenster für die Auswahl des abzuspielenden Projekts:

Wenn Sie ein existierendes Projekt abspielen möchten, klicken Sie auf , um den Pfad zur wendigen Projektdatei anzugeben. Sie können auch das Projekt aus der Liste der zuletzt verwendeten Dateien über Doppelklick auswählen.

Damit die *player*-Applikation mit dem Hochfahren des Betriebssystems startet, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mit Windows starten**.

Wenn Sie das Abspielen des ausgewählten Projektes starten möchten, klicken Sie auf **Abspielen**. Um zu den *player*-Einstellungen überzugehen, klicken Sie auf **Später auswählen**. Das folgende Fenster wird erscheinen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

friendlyway player 7
Datei Aktion Tools Hilfe
Projekt:
Abspielen
Drücken Sie Strg+P, um Wiedergabe zu starten, und Strg+S, um Wiedergabe anzuhalten.

Element	*Beschreibung*
Datei	
Öffnen	Öffnet ein vorhandenes Projekt. Geben Sie den Pfad zum Projekt im Fenster **Öffnen** an.
Zuletzt verwendete Datei	Stellt eine Liste von zuletzt verwendeten Projekten dar. Um ein Projekt zu öffnen, klicken Sie auf das Projekt in der Liste.
Beenden	Beendet *friendlyway player 7*.
Aktion	
Abspielen	Beginnt das Abspielen des vorher ausgewählten Projektes.
Anhalten	Das Abspielen des aktuellen Projektes wird angehalten.
Tools	
Optionen	Öffnet das Fenster für die Einstellungen des *player 7*.
Mit Netzwerkdiensten verbinden	Öffnet das Dialogfenster für die Verbindung der player-Station mit dem *composer network services* Server.
Hilfe	
Inhalt	Öffnet die Hilfedatei für *friendlyway composer 7*.
Registrierungsangaben	Öffnet das Fenster **Lizenzverwaltung**.
Nach Updates prüfen…	Prüft nach neueren Versionen der Software.
Über...	Öffnet das Fenster mit allgemeinen Angaben über *friendlyway player 7*.

Nachdem Sie im Menü **Datei** eine Projektdatei ausgewählt haben, wird diese im Feld **Projekt** angezeigt. Um das Abspielen der Präsentation zu starten, klicken Sie auf **Abspielen** oder verwenden Sie die Tastenkombination **STRG+P**:

friendlyway player 7
Datei Aktion Tools Hilfe
Projekt: C:\My Compos...\Präsentation.fcproj
Abspielen
Drücken Sie Strg+P, um Wiedergabe zu starten, und Strg+S, um Wiedergabe anzuhalten.

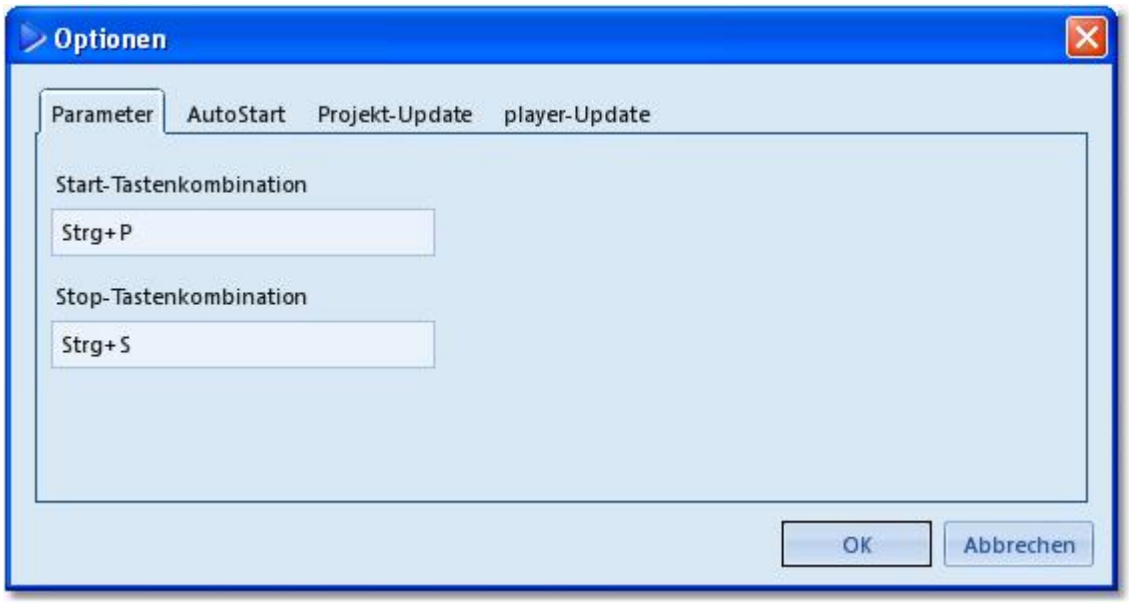
© 2007 - 2008 friendlyway AG

7.1 player-Optionen

Nachdem Sie **Optionen** im Menü **Tools** ausgewählt haben, erscheint das Fenster **Optionen** mit 4 Registerkarten:

- **Parameter**
- **Autostart**
- **Projekt-Update**
- **player-Update**

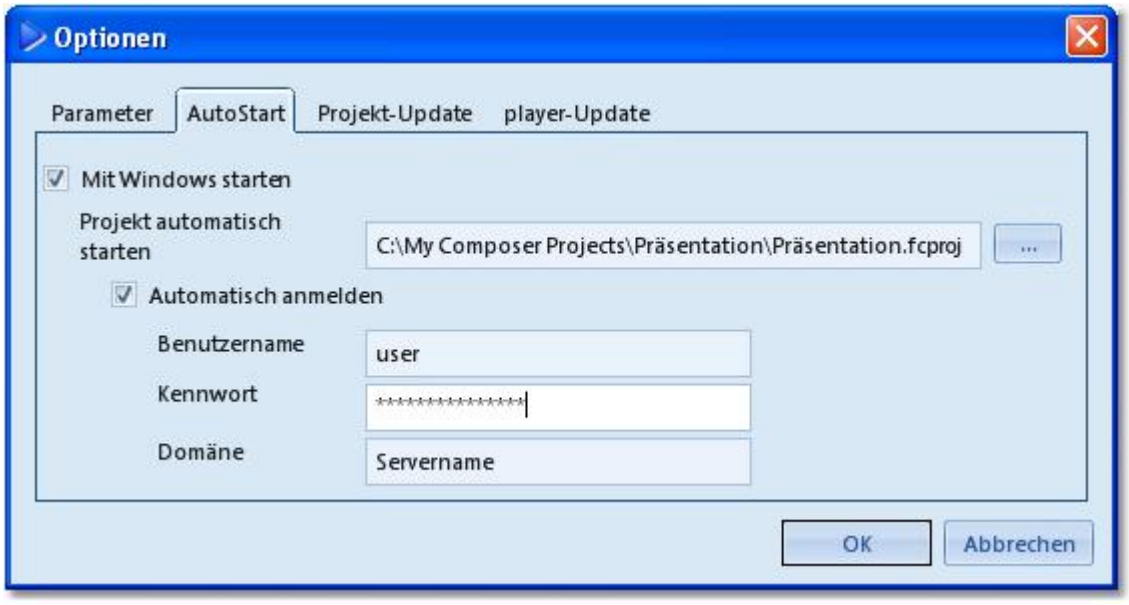
Die Registerkarte Parameter ermöglicht es, die Tastenkombinationen für das Starten und Anhalten der Präsentation einzustellen.



Sie brauchen die notwendigen Tastenkombinationen nicht einzugeben, sondern diese Tastenkombination drücken - das Feld wird automatisch ausgefüllt.

Die Registerkarte **AutoStart** bietet die Möglichkeit, die Autostart-Parameter einzustellen.

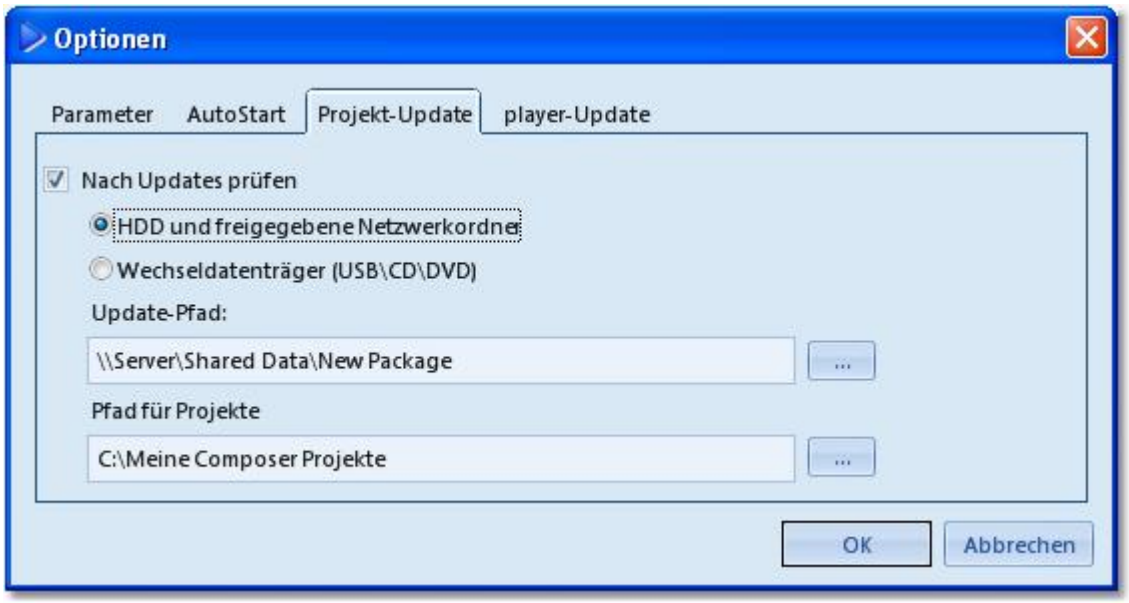
© 2007 - 2008 friendlyway AG



Mit Windows starten – wenn diese Option aktiviert ist, wird der *friendlyway player 7* bei jedem Hochfahren des Betriebssystems starten. Klicken Sie auf ..., um das Projekt auszuwählen, das mit dem Start des *player* abgespielt wird.

Automatisch anmelden - Aktivieren Sie diese Option, um sich automatisch am PC mit den angegebenen Kontodaten anzumelden. Die Kontodaten enthalten den Benutzernamen, das Kennwort und die Domäne, die in die entsprechenden Felder einzutragen sind.

Die Registerkarte **Projekt-Update** ermöglicht die Anpassung der Update-Einstellungen.



Hacken Sie das Kästchen **Nach Updates prüfen** an, um die Option zu aktivieren. Mithilfe dieser Funktion können Sie Projekt-Updates zu *player*-Station(en) automatisch übermitteln, ohne das

© 2007 - 2008 friendlyway AG

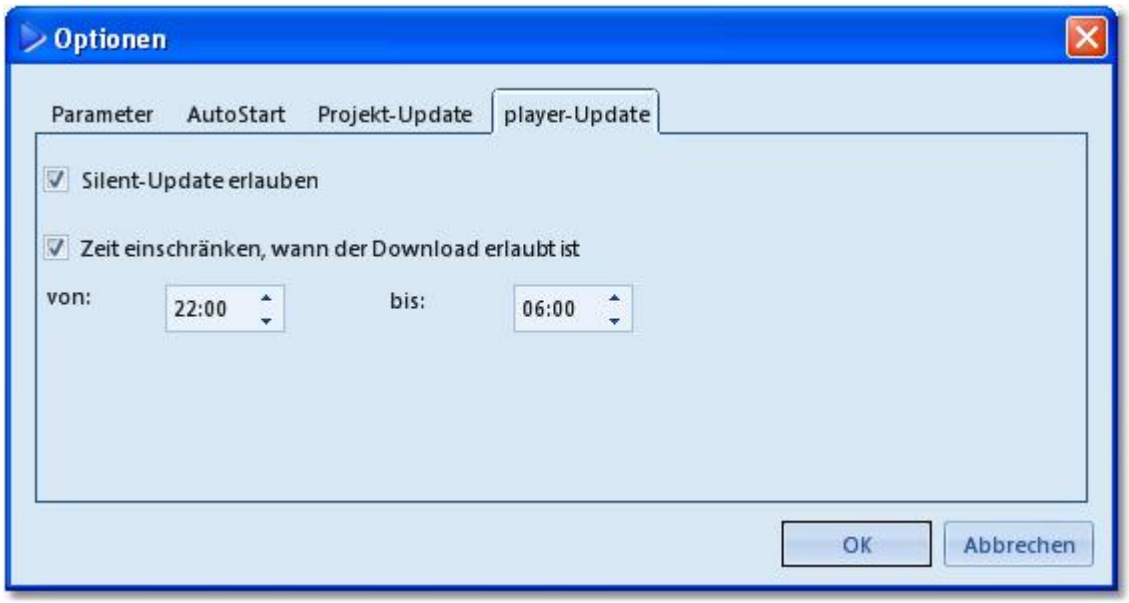
Abspielen der laufenden Präsentation zu stoppen.

Wählen Sie die gewünschte Update-Methode und definieren Sie im Feld **Update-Pfad** den Pfad zum Ordner, den der *player* nach Updates prüfen soll. Im Feld **Pfad für Projekte** geben Sie den Pfad an, wo die Projekte abgelegt werden.

Ausführliche Informationen, wie man Projekt-Updates zur *player*-Station übermitteln kann, finden Sie in entsprechenden Kapiteln:

- Projekt via HDD oder Netzwerkordner übermitteln
- Projekt via Wechseldatenträger übermitteln

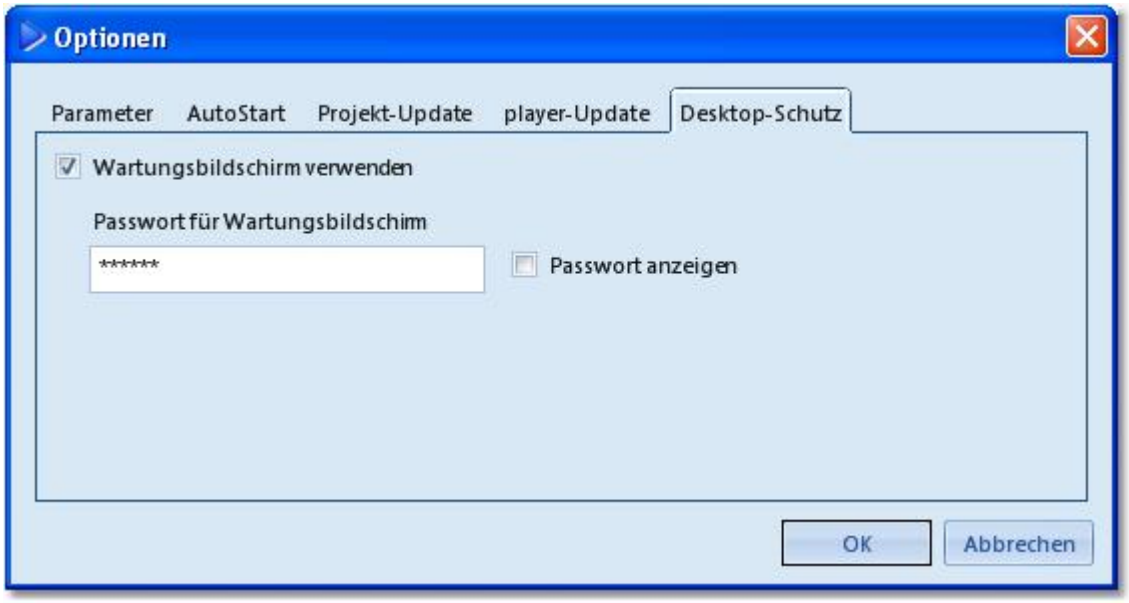
Die Registerkarte **player-Update** stellt die Optionen für das Update der Applikation dar:



Wenn Sie das Kontrollkästchen **Silent-Update erlauben** aktivieren, wird der *player* automatisch nach neueren Versionen der Software prüfen. Sie können auch die Zeitspanne angeben, wann das Herunterladen von Updates erlaubt wird.

Wenn Ihre player-Station mit dem *friendlyway composer network services* verbunden ist, erscheint im Menu **Optionen** noch eine Registerkarte.

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Die Registerkarte **Desktop-Schutz** bietet die Möglichkeit, den Wartungsbildschirm zu verwenden. Dieser Wartungsbildschirm wird auf dem Display angezeigt, damit die Benutzer keinen Zugriff auf den Desktop während des Hochfahrens bekommen können.

Geben Sie das Passwort für das Verlassen des Wartungsbildschirmes in das entsprechende Feld ein.

7.2 Mit Netzwerkdiensten verbinden

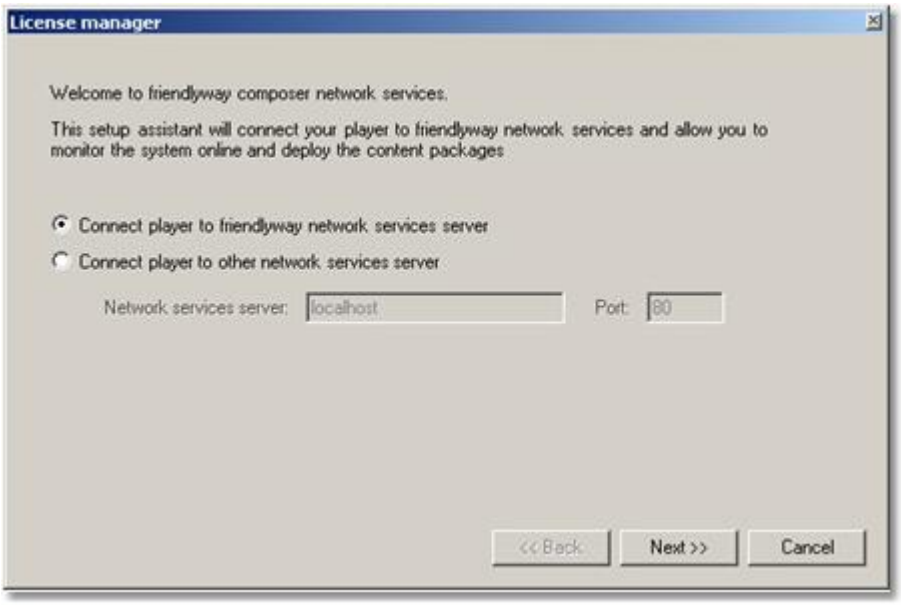
In diesem Kapitel finden Sie folgende Infos:

- Wie man den player mit den friendlyway composer network services verbindet
- Wie man den player von den friendlyway composer network services trennt

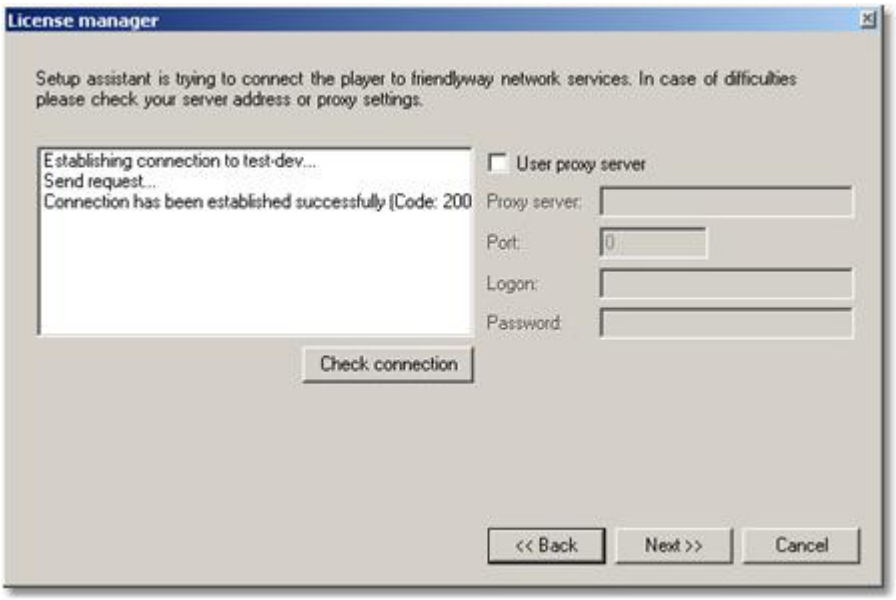
Wie man den player mit den friendlyway composer network services verbindet

Wählen Sie **Mit Netzwerkdiensten verbinden** im Menü **Tools**. Das Fenster **License manager** wird erscheinen. Wählen Sie zwischen 2 möglichen Optionen:
Wenn Sie den network services Server von friendlyway benutzen (ASP-Modell), aktivieren Sie die Option **Connect player to friendlyway network services server**.
Wenn Sie Ihren eigenen Server einsetzen, wählen Sie die zweite Option **Connect player to other network services server** und geben Sie die IP-Adresse oder den Namen des Servers ein.
Klicken Sie auf **Next**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG


License manager
Welcome to friendlyway composer network services.
This setup assistant will connect your player to friendlyway network services and allow you to monitor the system online and deploy the content packages
Connect player to friendlyway network services server
Connect player to other network services server
Network services server:
localhost
Port:
80
<< Back
Next >>
Cancel

Wenn Sie einen Proxy-Server verwenden, geben Sie Ihre Proxy-Einstellungen ein. Wenn die Verbindung erfolgreich erstellt worden ist, wird der Button **Next** aktiviert. Klicken Sie auf **Next**:



Abhängig davon, ob Sie einen Account auf dem friendlyway composer network services Server haben oder nicht, können Ihre weiteren Schritte folgende sein:

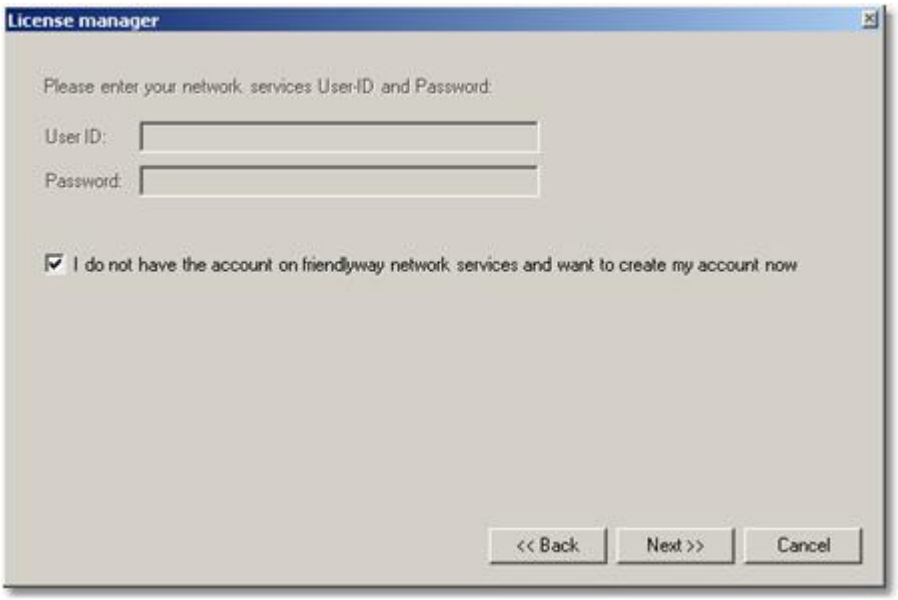
Einen Account einrichten – wenn Sie keinen Account auf dem friendlyway network services Server haben, sollen Sie zuerst einen einrichten.
Ein Terminal anmelden – wenn Sie einen Account bereits haben, können Sie Ihr Terminal am Server anmelden.

Einen Account einrichten

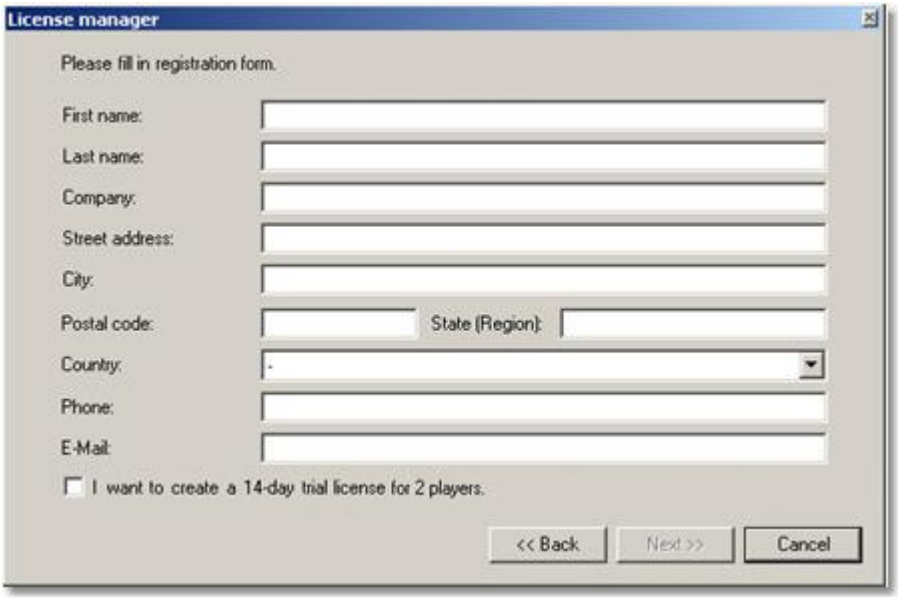
Um einen Account einzurichten, hacken Sie das Kontrollkästchen **I do not have an account on**

© 2007 - 2008 friendlyway AG

friendlyway network services and want to create my account now an und klicken Sie auf **Next**:

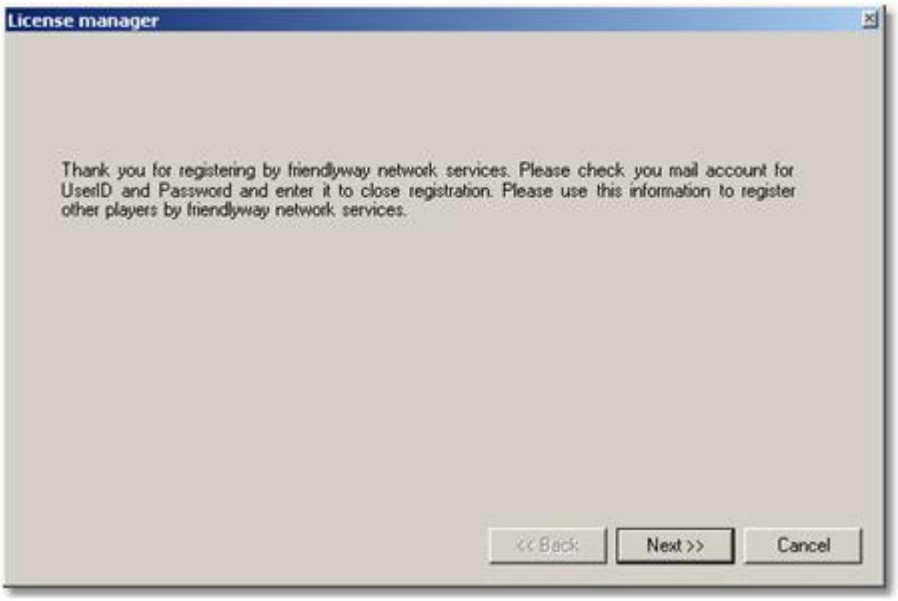

License manager
Please enter your network services User-ID and Password:
User ID:
Password:
I do not have the account on friendlyway network services and want to create my account now
<< Back
Next >>
Cancel

Ein Fenster mit dem Anmeldeformular wird erscheinen. Geben Sie Ihre Meldedaten an und hacken Sie die Option **I want to create 14-day trial license for 2 players** an; klicken Sie auf **Next**:



Das nächste Fenster wird Sie über Ihre Anmeldung informieren. Prüfen Sie die E-Mail-Adresse, die Sie angegeben haben, um Ihre User-ID und Passwort zu bekommen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG


License manager
Thank you for registering by friendlyway network services. Please check you mail account for UserID and Password and enter it to close registration. Please use this information to register other players by friendlyway network services.
<< Back
Next >>
Cancel

Nach diesem Schritt können Sie zur Anmeldung Ihres Terminals übergehen.

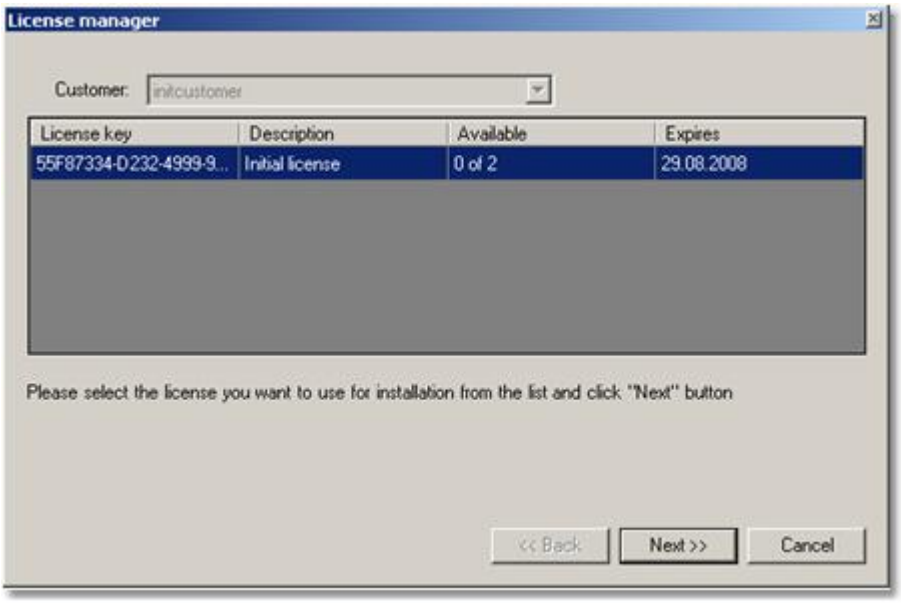
Ein Terminal anmelden

Geben Sie Ihre network services User-ID und Passwort in die entsprechenden Felder ein und klicken Sie auf **Next**:

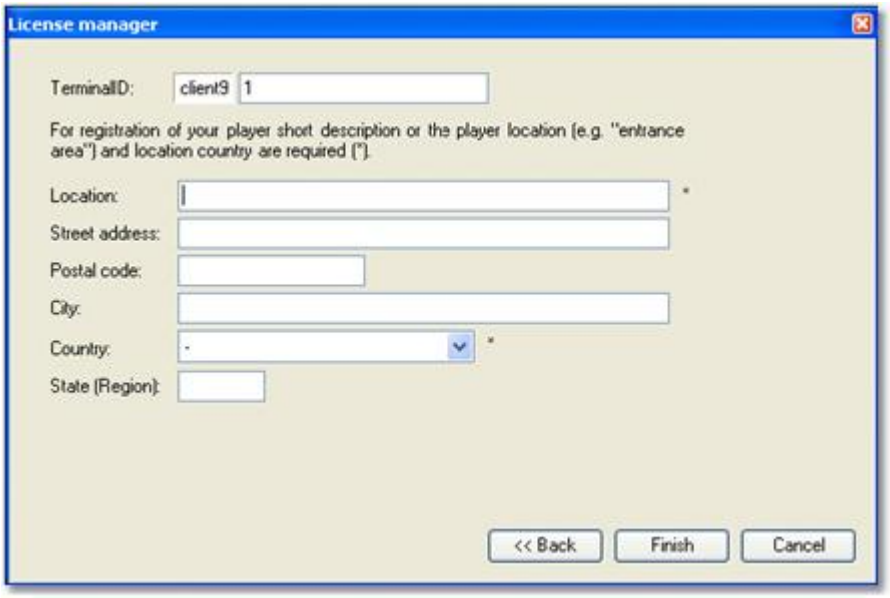
License manager
Please enter your network services User-ID and Password:
User ID:
Password:
I do not have the account on friendlyway network services and want to create my account now
<< Back
Next >>
Cancel

Die Liste von Lizenzen wird erscheinen. Wählen Sie eine verfügbare Lizenz aus dieser Liste und klicken Sie auf **Next**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



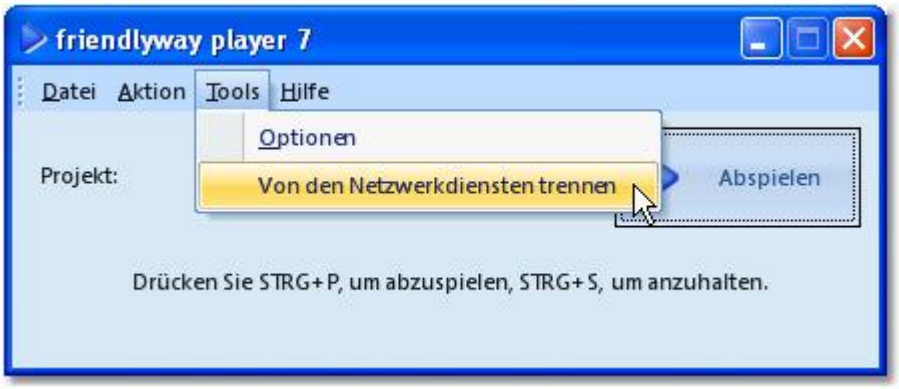
Geben Sie die Infos zu Ihrem Terminal (player-Station) an und klicken Sie auf **Finish**:



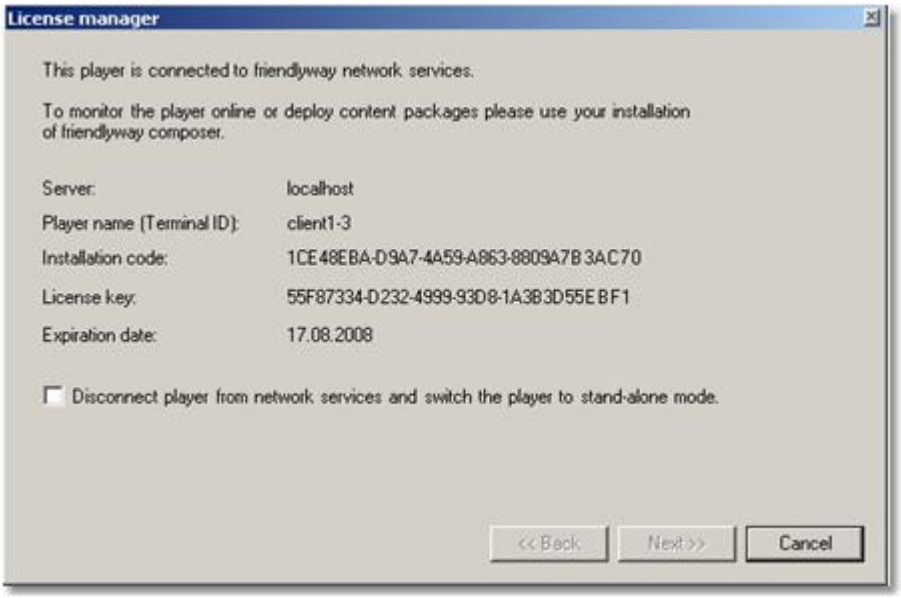
Wie man den player von den friendlyway composer network services trennt

Sie können Ihre *player*-Installation jederzeit vom *composer network services* abmelden und den *player*-Rechner im Stand-Alone Modus arbeiten lassen. Die *player*-Station kann vom *composer network services* Server über das Menü Tools getrennt werden:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

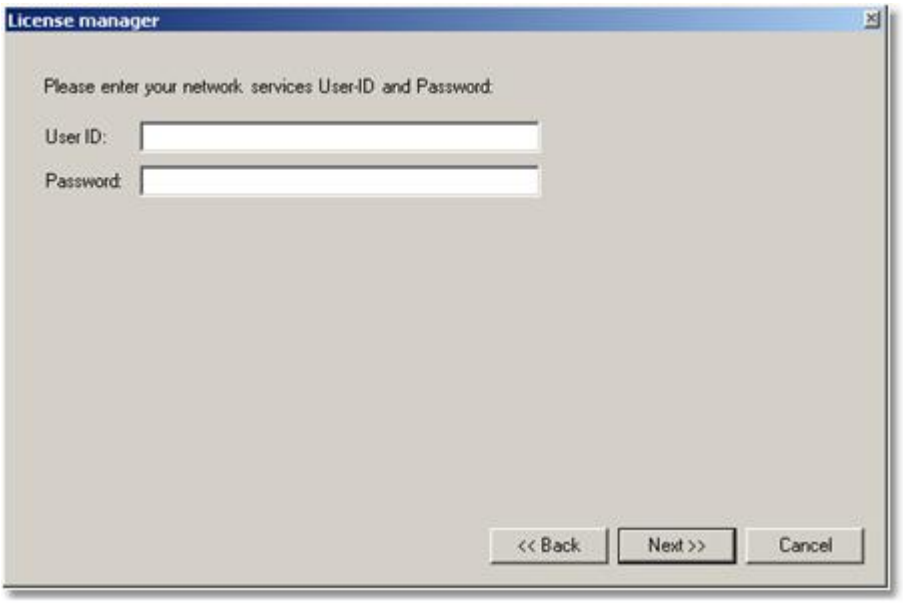


Nachdem Sie **Von den Netzwerkdiensten trennen** ausgewählt haben, wird das folgende Fenster erscheinen:


License manager
This player is connected to friendlyway network services.
To monitor the player online or deploy content packages please use your installation of friendlyway composer.
Server: localhost
Player name (Terminal ID): client1-3
Installation code: 1CE48EBA-D9A7-4A59-A863-8809A7B3AC70
License key: 55F87334-D232-4999-93D8-1A3B3D55EBF1
Expiration date: 17.08.2008
Disconnect player from network services and switch the player to stand-alone mode.
<< Back
Next >>
Cancel

Hacken Sie das Kontrollkästchen unten an und klicken Sie auf **Next**. Das nächste Fenster wird Ihnen vorschlagen, die Verbindung mit dem Server zu prüfen. Sie können diesen Schritt auslassen; klicken Sie auf Next. Geben Sie Ihre User-ID und Passwort in die entsprechenden Felder an:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Nach diesem Schritt wird Ihre player-Station von den friendlyway composer network services Server getrennt.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

8 So wird's gemacht

Dieses Kapitel macht Sie mit den Grundlagen der Erstellung eines Projektes im *friendlyway composer 7* bekannt.

Ein typischer Arbeitsablauf enthält die folgenden Schritte:

1. *friendlyway composer 7* starten.
2. Ein neues Projekt erstellen.
3. Neue Seite öffnen.
4. Die Seite in Bereiche aufteilen.
5. Ein oder mehrere Mediaobjekte in die Bereiche hinzufügen.
6. Andere Seiten hinzufügen und bearbeiten.
7. Sequenzen aus den Seiten erstellen.
8. Zeitpläne für das Abspielen der Sequenzen erstellen.
9. Das Projekt speichern.
10. Ein Inhaltspaket für die Wiedergabe auf dem Display erstellen (wird mit dem *player* abgespielt).

Sehen Sie auch die verwandten Themen:

- Projekt erstellen
- Anzeigeparameter festlegen
- Neue Seite hinzufügen
- Seiten bearbeiten
- Seiteneigenschaften
- Seite in Bereiche aufspalten
- Mediaobjekt in das Einzelbild hinzufügen
- Medieneigenschaften feineinstellen
- Sequenz erstellen
- Zeitplan erstellen
- Projekt abspielen
- Projekt zum anderen Computer versetzen

8.1 Projekt erstellen

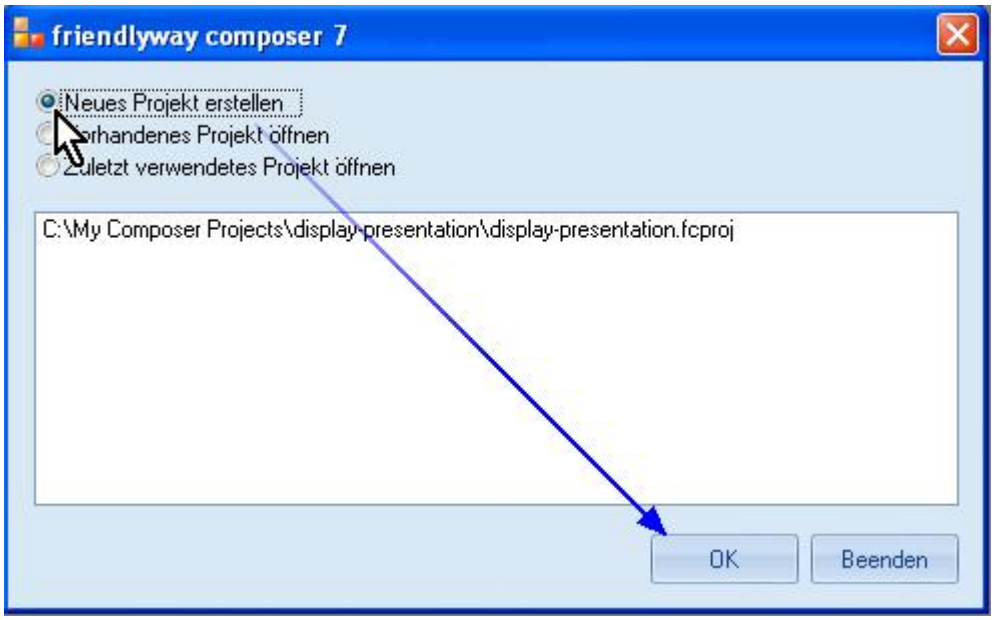
So erstellen Sie ein neues Projekt:

1. Starten Sie ***friendlyway composer 7***. Das Dialogfenster **Neues Projekt erstellen** wird angezeigt. Das Fenster schlägt die folgenden Optionen zur Auswahl vor:

   - **Neues Projekt erstellen**
   - **Vorhandenes Projekt öffnen**
   - **Zuletzt verwendetes Projekt öffnen**

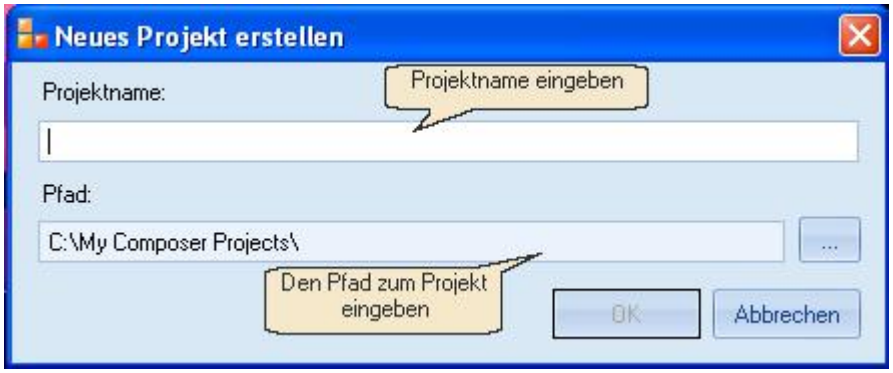
Wählen Sie **Neues Projekt erstellen** aus und klicken Sie auf **OK**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



ODER
klicken Sie auf **Neues Projekt** in der Registerkarte **Datei** der Multifunktionsleiste.

Das Dialogfenster zur Erstellung des Projektes wird geöffnet:



2. Geben Sie den gewünschten Projektnamen im Feld **Projektname** ein und navigieren Sie zu dem Ordner, in dem Sie das Projekt speichern möchten.
Klicken Sie auf **OK**, um das Projekt zu speichern, order **Abbrechen**, um Projekterstellung abzubrechen.

Das Projekt wird in dem angegebenen Ordner gespeichert und der Projektname wird auf der Titelleiste des *friendlyway composer 7*-Fensters angezeigt:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Jetzt können Sie zum Entwurf ihrer Präsentation übergehen:

- Projekt erstellen
- Anzeigeparameter festlegen
- Neue Seite hinzufügen
- Seiten bearbeiten
- Mediaobjekt in das Einzelbild hinzufügen
- Sequenz erstellen

3. Um das Projekt zu speichern, klicken Sie auf **Projekt speichern** in der Registerkarte **Datei** der Multifunktionsleiste:

8.2 Anzeigeparameter festlegen

Im täglichen Betrieb haben wir mit verschiedenen Bildschirmen zu tun. Im Fenster **Anzeigeparameter** können Sie den Typ und die Größe des Bildschirms festlegen, auf dem Ihre Präsentation abgespielt wird.

Es gibt zwei Hauptmodi für Präsentationsplayback:

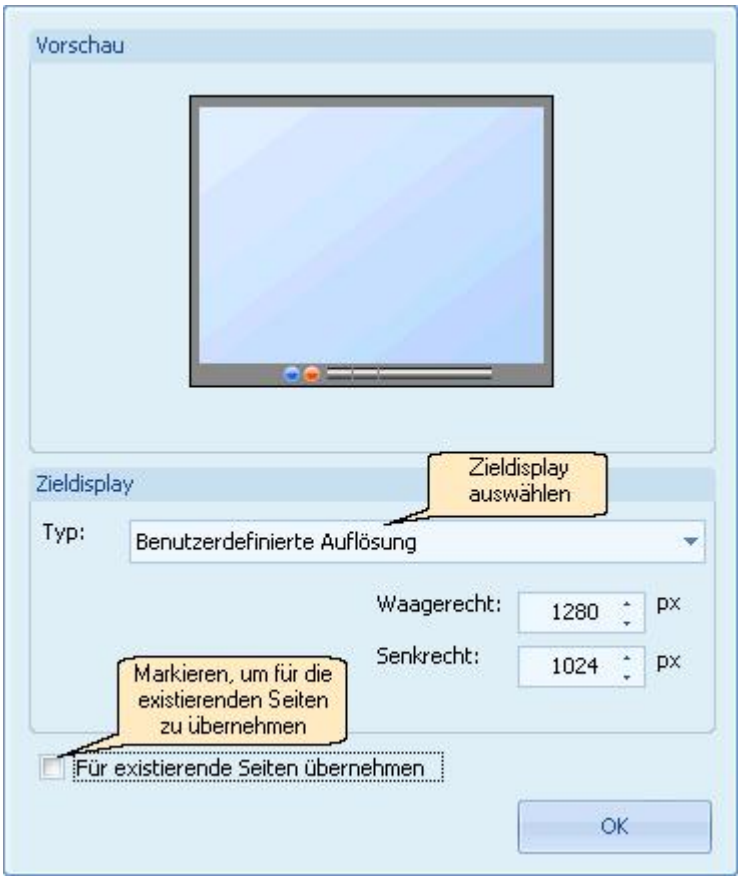
1. Die Präsentation wird über den ganzen Bildschirm gestreckt. In diesem Fall legen Sie das **Seitenverhältnis** fest. In diesem Modus wird der *player* Ihre Präsentation so strecken, dass sie den ganzen Bildschirm ausfüllt.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

2. Die Präsentation wird in einem bestimmten Teil des Bildschirms angezeigt. In diesem Modus geben Sie die Position der oberen linken Ecke des Bereiches an, in dem die Präsentation abgespielt wird, und auch die Höhe und Breite des Bereiches (in Pixels).

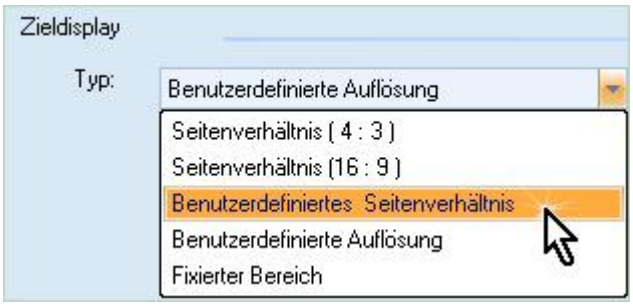
Um Anzeigeparameter zu ändern, gehen Sie zur Registerkarte **Display** in der Multifunktionsleiste:

Das Fenster **Anzeigeparameter** enthält den Bereich zur Steuerung der Parameter und den Bereich **Vorschau**:



Im Feld **Zieldisplay** wählen Sie das nötige **Seitenverhältnis** (das Verhältnis der Breite des Displays zu seiner Höhe) oder **Auflösung** in der Dropdownliste. Standardmäßig wird **Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis** ausgewählt:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



- **Seitenverhältnis (4 : 3)**: Das ist das Seitenverhältnis für normale Bildschirme, TFT's, VideoCubes usw.
- **Seitenverhältnis (16 : 9)**: Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie Plasmabildschirme oder andere breitbildfähige Geräte verwenden.
- **Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis**: Es gibt kein vordefiniertes Seitenverhältnis. Sie können die Breite und Höhe des Players einstellen.
- **Benutzerdefinierte Auflösung**: Sie können die Auflösung für Ihr Projekt einstellen.
- **Fixierte Bereich**: Wenn die Präsentation nur auf einem bestimmten Teil des Bildschirms anzuzeigen ist, legen Sie die Größe und Position des Teils fest:

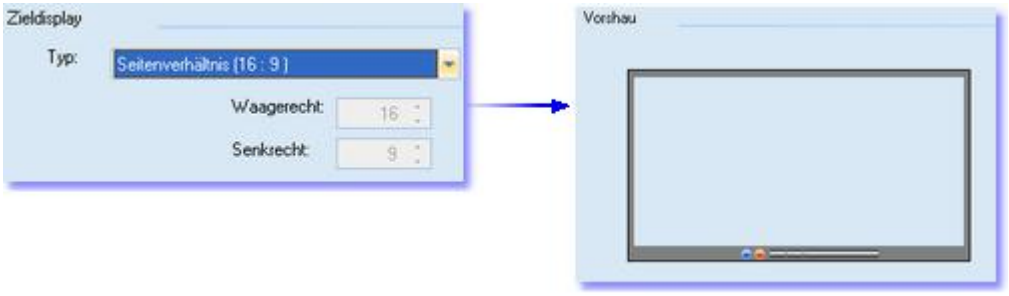
Links: Hier legen Sie den Abstand von links in Pixel fest.

Oben: Hier legen Sie den Abstand von oben in Pixel fest.

Breite: Hier können Sie die Breite des Bereiches in Pixel angeben.

Höhe: Hier können Sie die Höhe des Bereiches in Pixel angeben.

Der Bildschirm im Bereich **Vorschau** ändert sich den ausgewählten Parametern gemäß:



Um Anzeigeparameter zu speichern, klicken Sie auf **OK**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Die Parameter werden für alle in das Projekt einzufügenden Seiten übernommen.

Um die Anzeigeparameter auch für die schon vorhandenen Seiten zu übernehmen, markieren Sie das Kontrollkästchen **Für existierende Seite übernehmen**.

8.3 Neue Seite hinzufügen

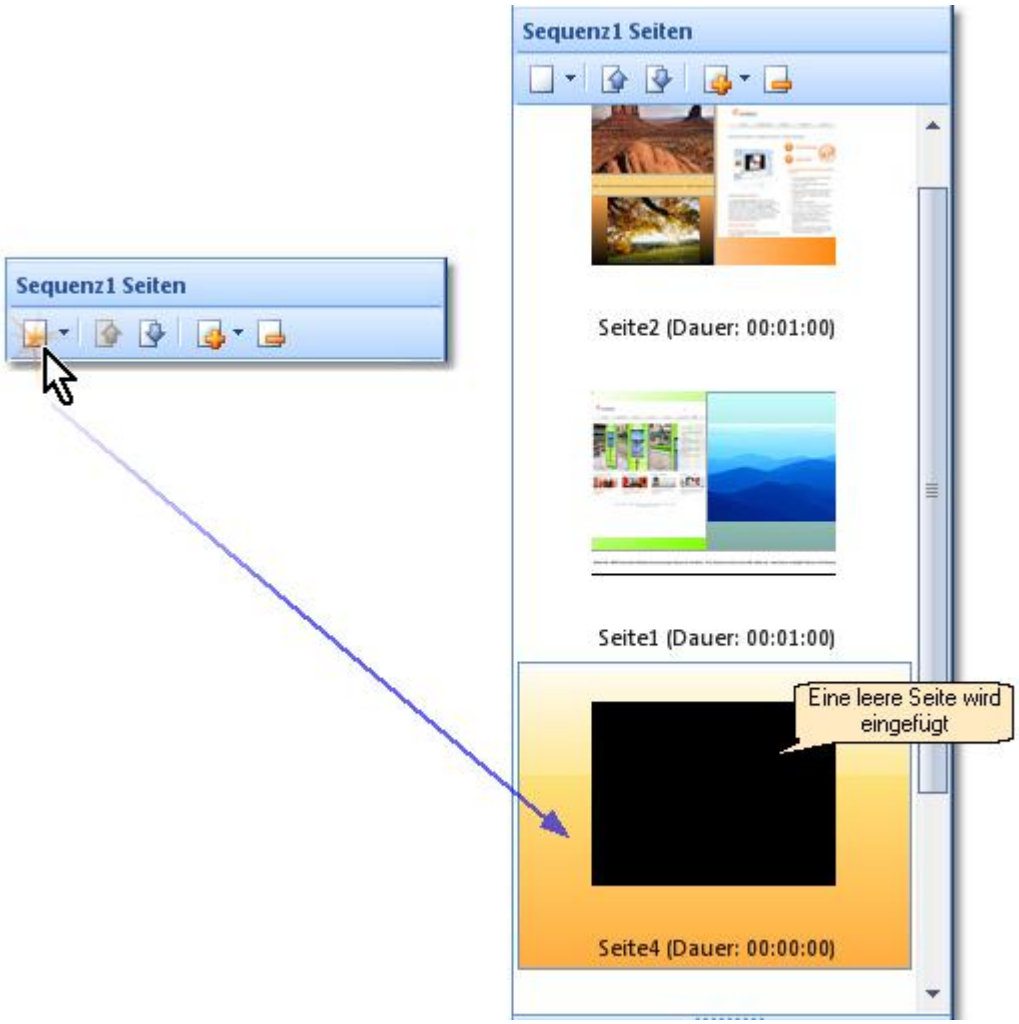
Seiten werden in Sequenzen hinzugefügt.
Es gibt drei Möglichkeiten, eine Seite in die Sequenz hinzuzufügen:

- Eine neue Seite in Sequenz einfügen
- Eine existierende Seite in Sequenz einfügen
- Eine Seite aus Vorlagen einfügen

So fügen Sie eine neue Seite in Sequenz ein

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Entwurf** der Multifunktionsleiste, um den Seitendesigner zu aktivieren. Wählen Sie den Befehl **Neue Seite hinzufügen** in der Symbolleiste **Sequenzseiten**. Eine leere Seite wird in dem Seitendesigner angezeigt:

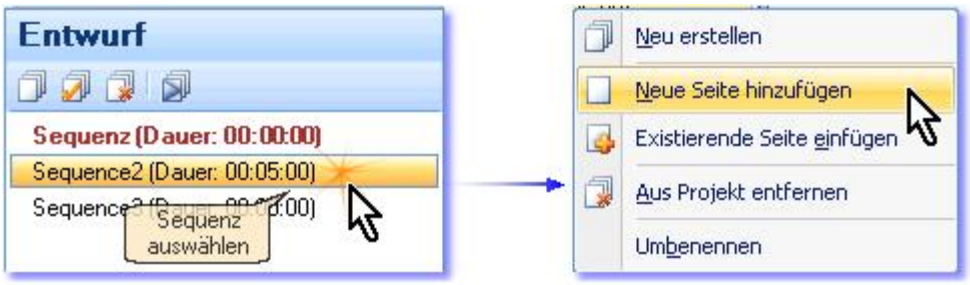
© 2007 - 2008 friendlyway AG



HINWEIS: Die Größe der neuen Seite wurde im Menü Anzeigeparameter festgelegt.

ODER

1. Wählen Sie die Sequenz, zu welcher Sie eine Seite hinzufügen möchten, unter **Entwurf** in dem Navigationsbereich aus und klicken mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen:

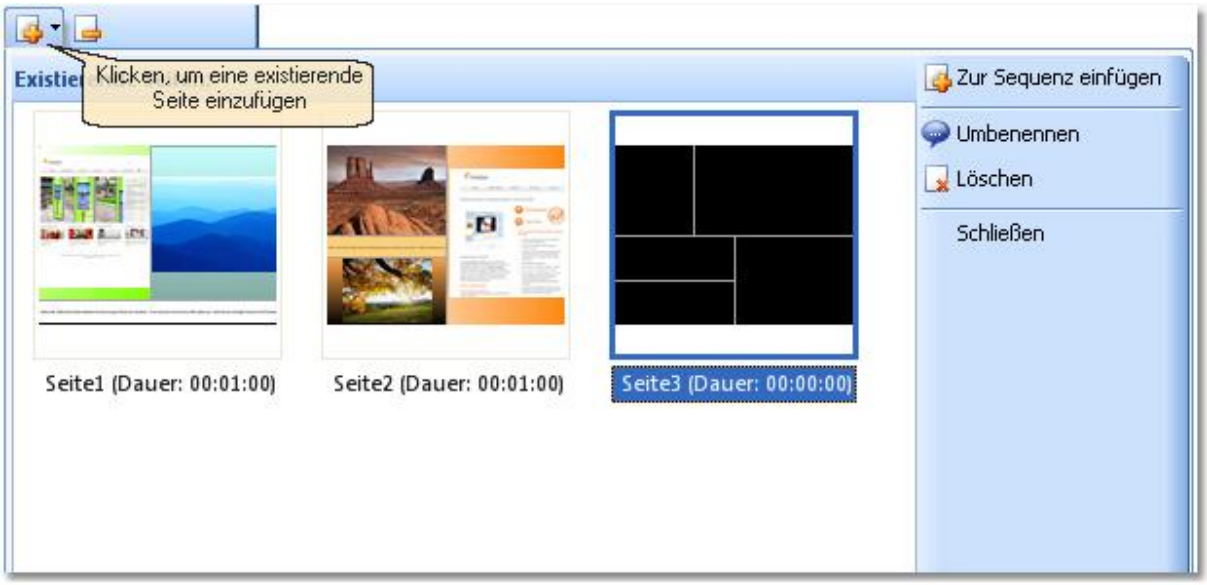


2. Im Kontextmenü wählen Sie **Neue Seite hinzufügen** aus. Eine neue Seite wird zur Sequenz hinzugefügt.

So fügen Sie eine existierende Seite in Sequenz ein

© 2007 - 2008 friendlyway AG

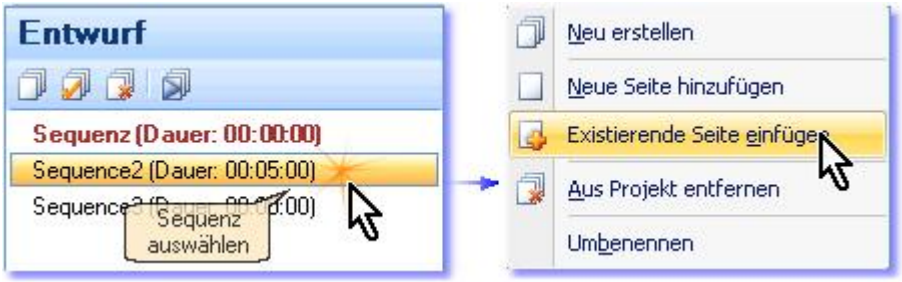
Wählen Sie **Existierende Seite einfügen** unter **Sequenzseiten.** So öffnen Sie die Seitenbibliothek, in der Sie die Seite auswählen können:



Wählen Sie die gewünschte Seite aus und klicken auf **Zur Sequenz einfügen.** Die ausgewählte Seite wird in die Sequenz eingefügt.

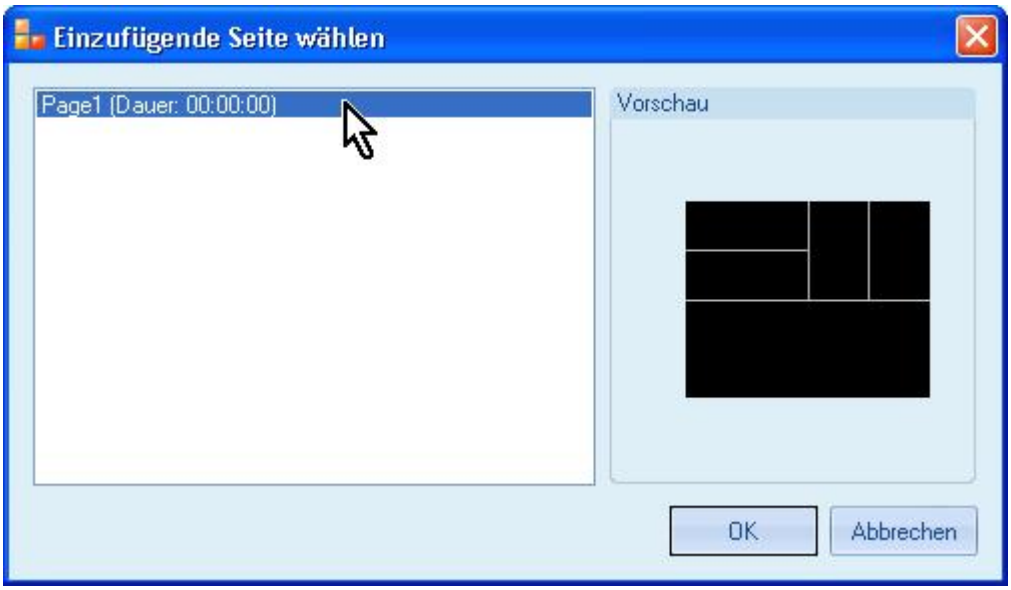
ODER

1. Wählen Sie unter **Entwurf** in dem Navigationsbereich die Sequenz aus, in die Sie eine Seite einfügen möchten, und klicken mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen:



2. Im Kontextmenü wählen Sie **Existierende Seite einfügen**. Der Dialog zur Auswahl der einzufügenden Seite wird geöffnet:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

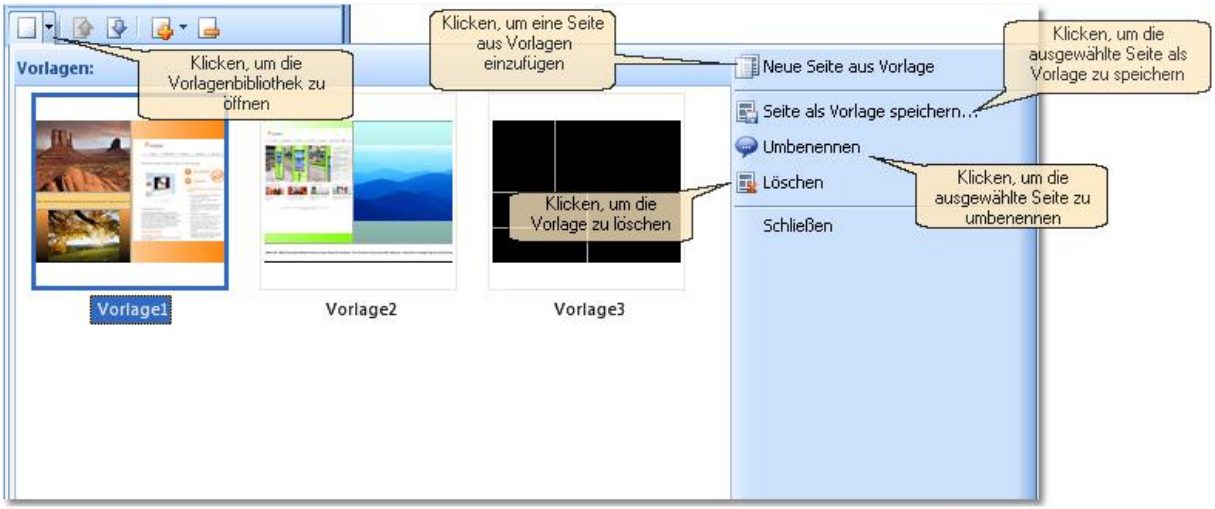


Wählen Sie die Seite, die Sie zur ausgewählten Sequenz hinzufügen möchten, und klicken Sie auf **OK**.
Die ausgewählte Seite wird in die Sequenz eingefügt.

HINWEIS: Die Seiten, die schon in die Sequenz eingefügt worden sind, werden ausgeblendet, d.h. eine Seite kann nicht zweimal in dieselbe Sequenz eingefügt werden.

So fügen Sie eine Seite aus den Vorlagen ein

Um eine Seite aus den Vorlagen einzufügen, klicken Sie auf die Pfeiltaste auf **Neue Seite hinzufügen** in der Symbolleiste **Sequenzseiten**. Die Vorlagenbibliothek wird geöffnet:



Wählen Sie die einzufügende Vorlage aus und klicken auf **Neue Seite aus Vorlage.** Die Vorlage wird in die Liste der Sequenzseiten eingefügt.
Um die aktuelle Seite als Vorlage zu speichern, klicken Sie auf **Seite als Vorlage speichern.**
Um die Vorlage zu umbenennen, wählen Sie die Vorlage aus und klicken auf **Umbenennen.**
Um eine Seite aus der Vorlagenbibliothek zu entfernen, wählen Sie die Seite aus und klicken auf **Löschen**.
Um die Vorlagenbibliothek zu schließen, klicken Sie auf **Schließen**.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

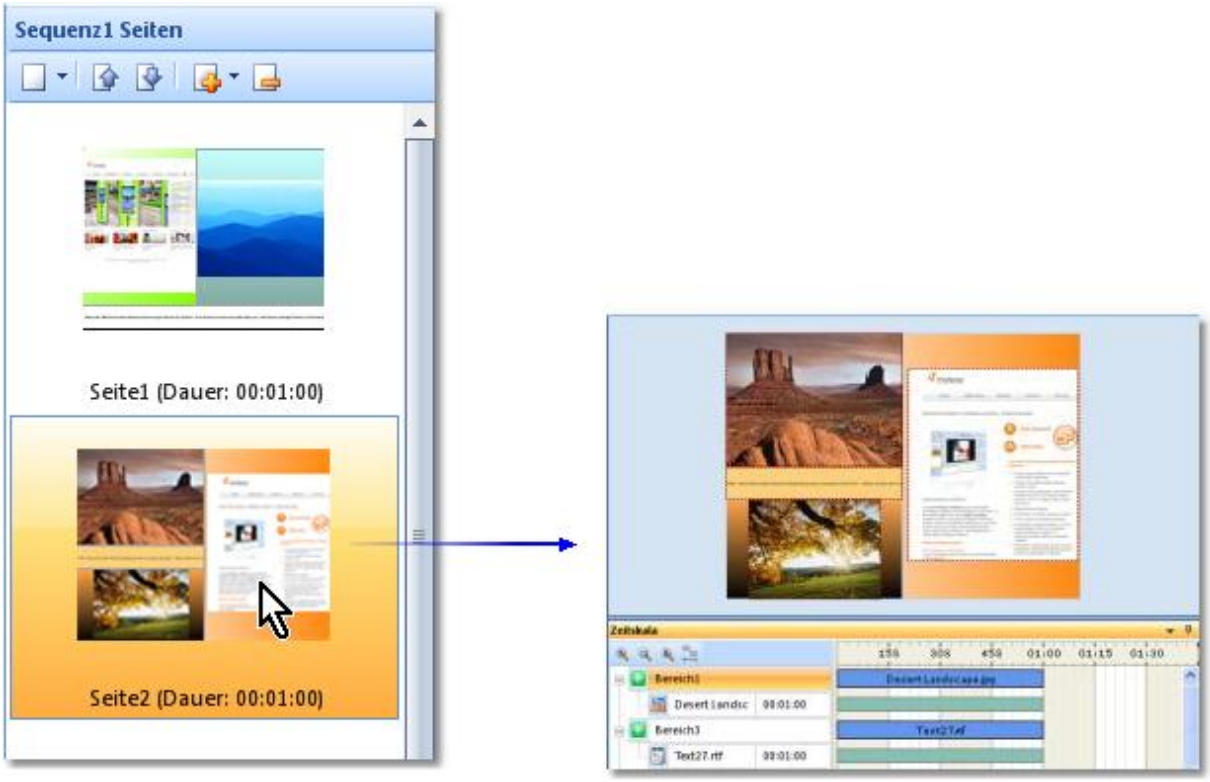
8.4 Seiten bearbeiten

Seiteninhalt wird in dem Seitendesigner bearbeitet.

Sie können:

- Seiteninhalt bearbeiten
- Seitenanzeigedauer festlegen
- Seiteneigenschaften bearbeiten

Klicken Sie im Navigationsbereich auf die Seite, die Sie bearbeiten möchten:



So bearbeiten Sie Seiteninhalt

Um Seiteninhalt zu organisieren:

1. **Bestimmen Sie das Seitenlayout**. Die Hauptelemente bei Seitenstrukturierung sind Bereiche. Ein Bereich ist ein rechteckiger Teil der Seite mit mehreren Einzelbildern. Zum Beispiel können Sie eine Seite in vier Bereiche aufteilen, mit einem PDF im ersten Bereich, einem Bild im zweiten Bereich, einem News-Ticker im dritten Bereich und einem Video im vierten Bereich:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Die Infos, wie man die Seite in Bereiche aufteilt, finden Sie im Kapitel Seite in Bereiche aufspalten.

2. **Mediainhalt hinzufügen.** Mediainhalt wird in die Einzelbilder in den Bereichen eingefügt (sehen Sie Mediaobjekt in das Einzelbild hinzufügen).

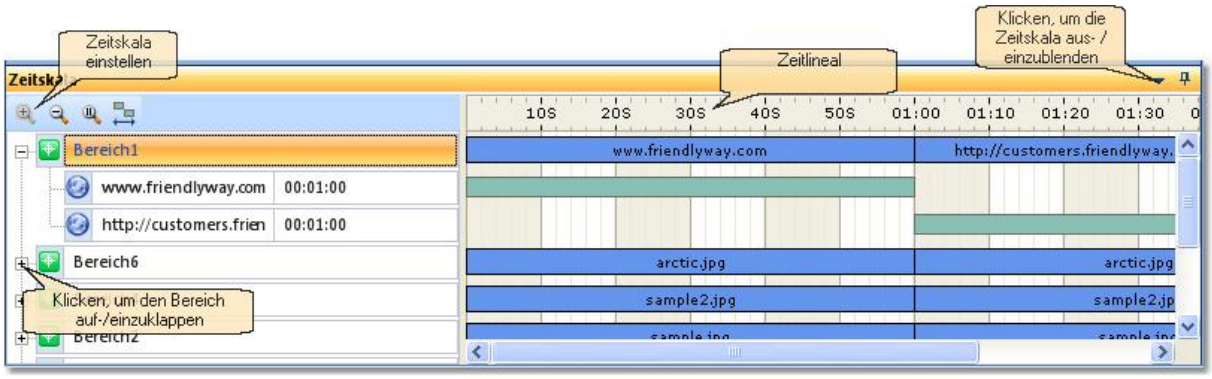
Ein in Bereich hinzugefügtes Mediaobjekt wird standardmäßig so gestreckt, dass es sich an die Bereichgröße anpasst. Bei der Streckung bleibt die Proportion des Objektes unverändert.

Sie können Objektgröße manuell ändern, indem Sie die Bildgreifer ziehen oder Positionseinstellungen des Objektes ändern. In diesem Fall wird der Streckmodus deaktiviert, und die Objektgröße bleibt unverändert, auch wenn Sie die Bereichgröße ändern:

So legen Sie Seitenanzeigedauer fest

Um die Anzeigedauer einer Seite feineinzustellen, ändern Sie die Anzeigedauer der Seitenbereiche und Einzelbilder.
Das handlichste Werkzeug für Feineinstellung der Seitenanzeigedauer ist die Zeitskala. Die Zeitskala listet alle Bereiche und Einzelbilder der Seite auf und zeigt ihre Anzeigedauer an:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

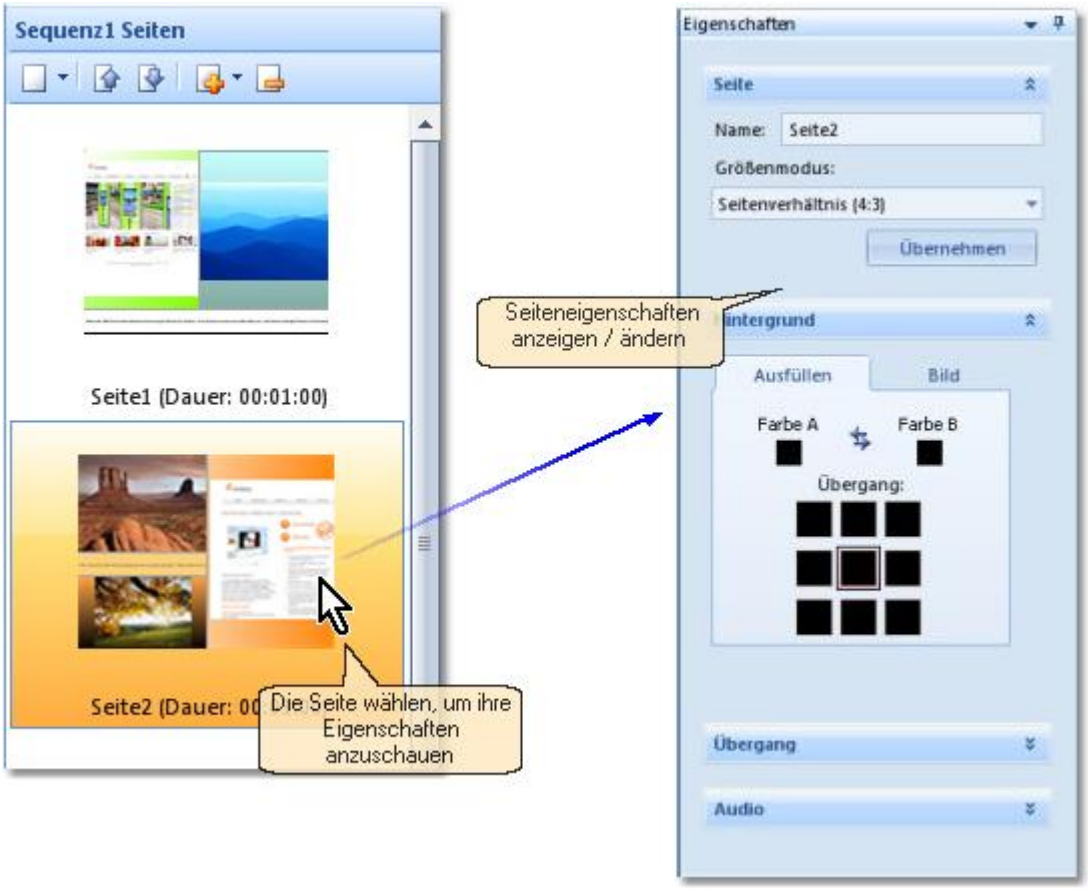


So bearbeiten Sie Seiteneigenschaften

Seiteneigenschaften sind wie folgt:

- **Seitenname** - der Seitenbezeichner im Projekt.
- **Größenmodus** - Seitengröße für das Zieldisplay.
- **Übergang** - Art und Weise, wie eine Seite in die andere übergehen wird.
- **Audio** - eine Audiospur, die während der Präsentation wiedergegeben wird.

Um Seiteneigenschaften zu ändern, wählen Sie die Seite im Navigationsbereich oder im Seitendesigner und gehen zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über:



Sehen Sie auch Seiteneigenschaften festlegen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Seitenvorschau

Sie können die Seite vorab anschauen.

Klicken Sie auf

in der Multifunktionsleiste, um die Seitenvorschau zu starten.

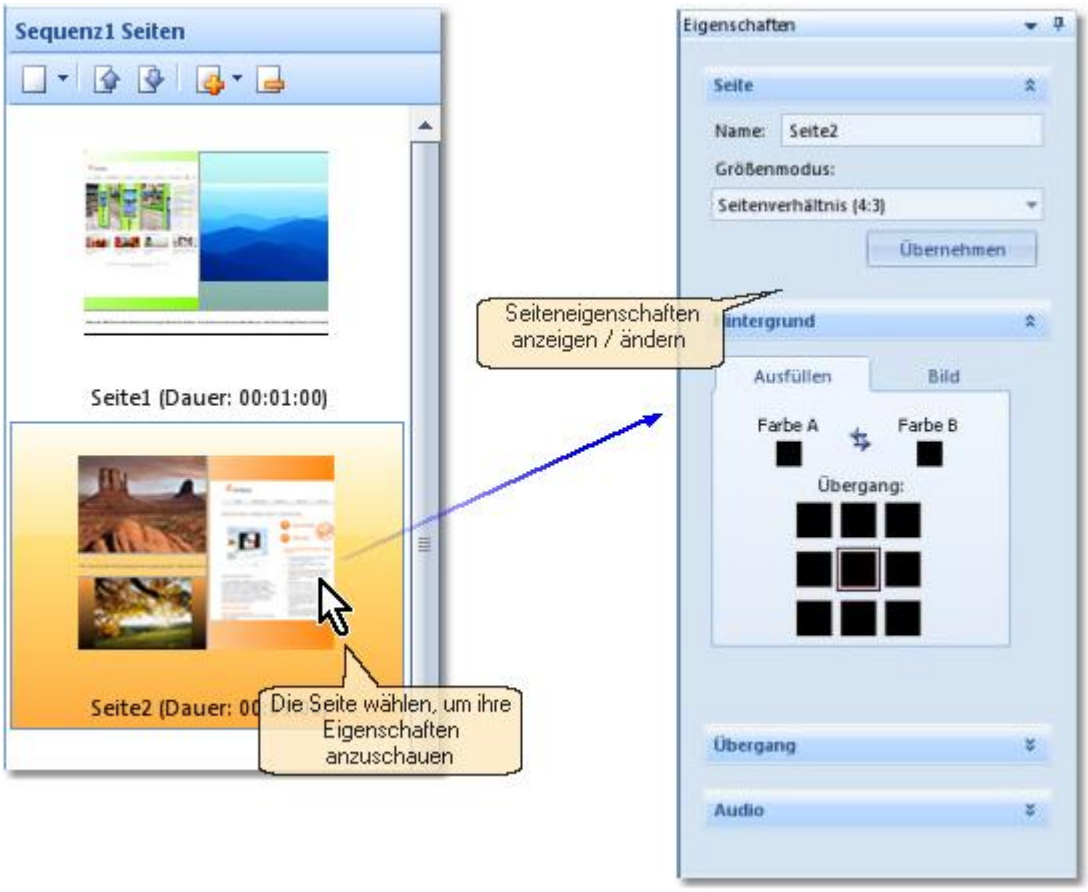
Drücken Sie die Esc-Taste, um die Präsentation zu stoppen.

8.5 Seiteneigenschaften festlegen

Sie können Seiteneigenschaften auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters anschauen und ändern. Seiteneigenschaften sind:

- Seitenname
- Position
- Hintergrund
- Übergang
- Audio

Um Seiteneigenschaften anzuschauen, wählen Sie die Seite im Navigationsbereich aus.



Seitenname

Der Seitenname bezeichnet die Seite im Projekt.

Standardmäßig bekommen Sequenzen einen Namen mit der Ordnungsnummer abhängig von der Reihenfolge, in der sie in das Projekt eingefügt wurden.

Um eine Seite umzubenennen, geben Sie einen neuen Namen im Feld **Name** ein:

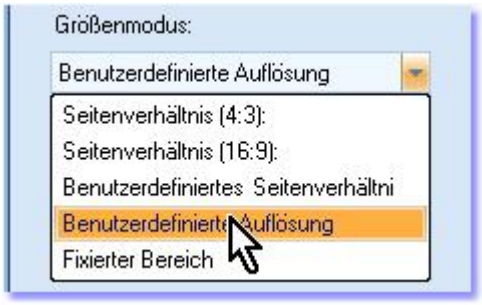
Klicken Sie auf **Übernehmen**.
Der Seitenname wird in **Seitendesigner** und **Sequenzseiten** angezeigt.

Position

Seitengröße wird bei der Erstellung des Projektes im Menü **Anzeigeparameter** bestimmt. In diesem Fall wird sie für alle im Projekt erstellten Seiten übernommen.

Sie können auch die Größe einer einzelnen Seite auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters ändern.

Wählen Sie das Seitenverhältnis oder die Auflösung aus der Dropdownliste und klicken Sie auf **Übernehmen**:



Hintergrund

Hier können Sie den Hintergrund für eine Seite bestimmen.

Der Hintergrund kann ein **Bild** oder ein **Farbüberlauf** sein.

Um ein Bild als Hintergrund zu bestimmen:

1. Klicken Sie auf **Bild** in den **Hintergrund** Eigenschaften.

2. Klicken Sie auf und wählen Sie die Datei, die Sie als Hintergrund bestimmen möchten:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

3. Stellen Sie mithilfe von **Größenmodus** und **Ausrichtung** die Bildausrichtung ein.

- **Strecken,** um das Bild maximal über die Seite zu strecken.
- **Originalgröße**, um das Bild in seiner Originalgröße anzuzeigen.
- **Nebeneinander**, um das Bild über den ganzen Hintergrund zu kacheln.

Im **Strecken** und **Originalgröße** Modi können Sie die Bildposition mithilfe von entsprechenden Schaltflächen feineinstellen.

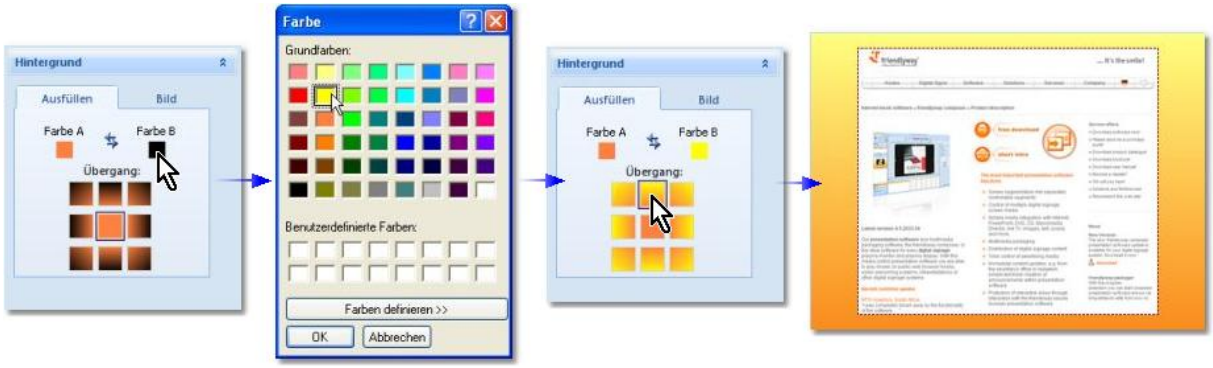
Um **Farbüberlauf** als Hintergrund zu übernehmen:

1. Klicken Sie auf **Ausfüllen** in den **Hintergrund** Eigenschaften.

2. Wählen Sie Farbe **A** für eintönige Ausfüllung (standardmäßig):

Sie können auch einen Farbüberlauf mit zwei Farben erstellen.
Dazu wählen Sie die zwei Farben (**A** und **B**) und die Richtung des Farbüberlaufes (aus 9 vorhandenen Optionen):

© 2007 - 2008 friendlyway AG

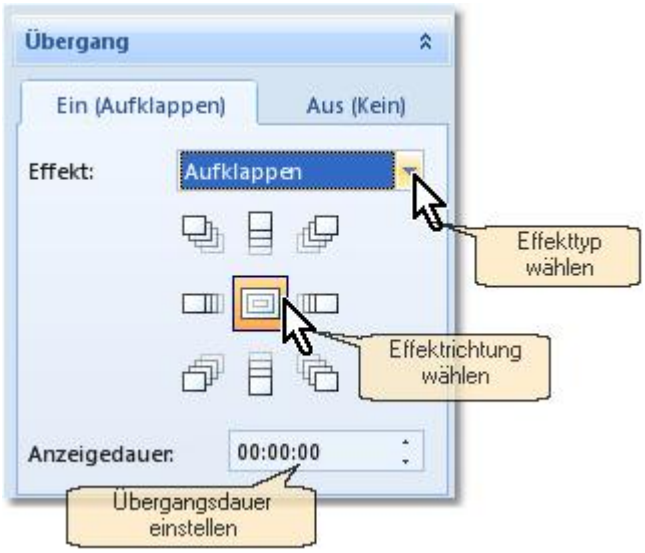


Übergang

Übergang ist ein visueller Effekt, der bestimmt, wie Seitenwechsel auf dem Bildschirm angezeigt wird.

1. Wählen Sie den Effekt, den Sie verwenden möchten. Drei Optionen sind dazu vorhanden:

- **Kein**
- **Seitenwechsel** - die Seite gleitet über die vorhergehende Seite in der eingestellten Richtung.
- **Aufklappen** - die Seite wird über die vorhergehende Seite in der eingestellten Richtung aufgeklappt.



2. Wählen Sie die Effektrichtung aus 9 Optionen.

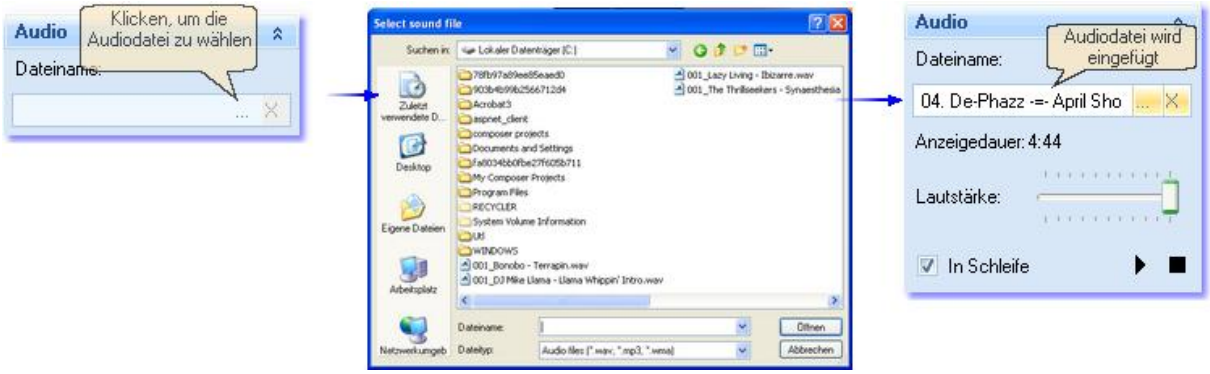
3. Stellen Sie die Effektdauer ein, d.h. wie schnell oder wie langsam die vorhergehende Seite durch die neue Seite ersetzt wird.

Seitenaudio

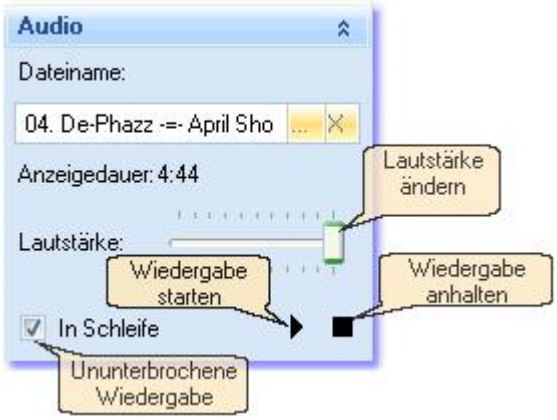
Sie können Ihre Präsentation vervollkommnen, indem Sie eine Audiospur in die Seite hinzufügen, die während der Präsentation wiedergegeben wird.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

1. Klicken Sie auf , um den Dialog zur Auswahl der Audiodatei (.**wav**, .**mp3**, .**wma**) zu öffnen.
2. Navigieren Sie zu der Audiodatei und klicken Sie auf **Öffnen**. Die Datei wird in die Seite eingefügt.



Um Wiedergabe zu starten, klicken Sie auf . Für ununterbrochene Wiedergabe markieren Sie **In Schleife**:



Um die Audiodatei zu entfernen, klicken Sie auf .

8.6 Seite in Bereiche aufspalten

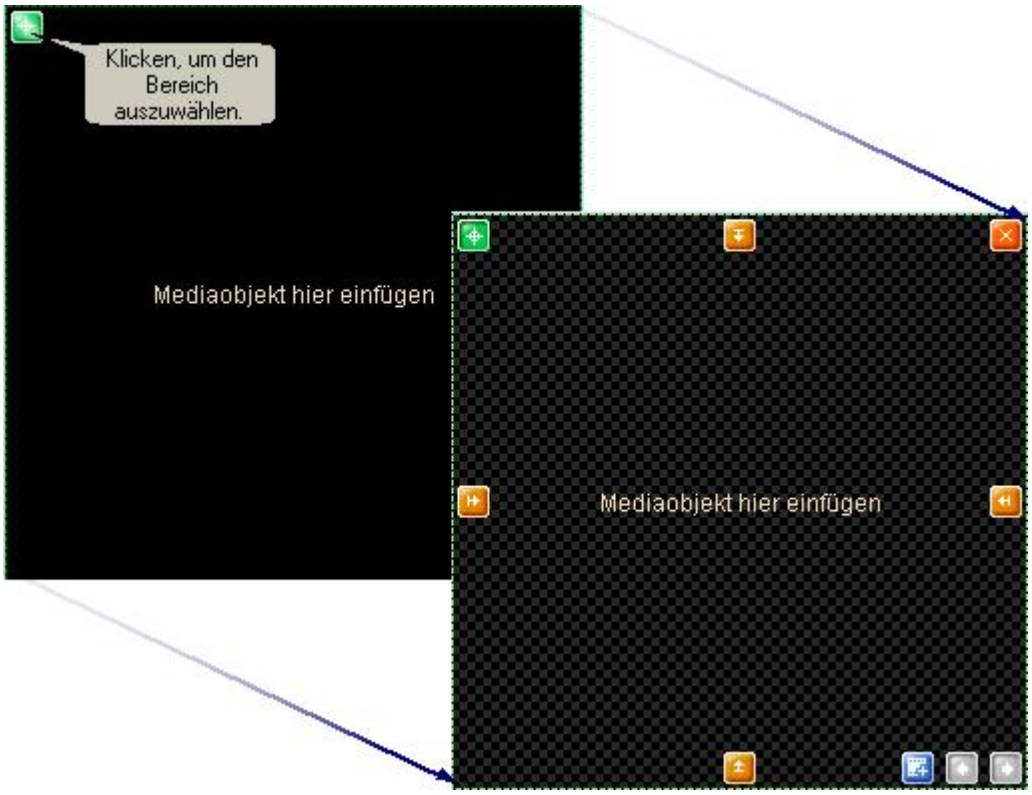
Bereiche sind die Hauptelemente bei der Strukturierung des Seitenlayouts. Seiteninhalt (Mediaobjekte) wird in die Bereiche eingefügt.

So fügen Sie einen neuen Bereich ein

Eine neue Seite enthält nur einen Bereich, der der Größe der Seite entspricht. Um andere Bereiche hinzuzufügen, brauchen Sie den schon vorhandenen Bereich aufzuspalten.

Um die Tools zur Seitenaufspaltung zu aktivieren, klicken Sie auf in der oberen linken Ecke des Urbereiches:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Jeder Bereich hat vier Aufspaltung-Tools.
Um den Bereich oben aufzuspalten, klicken Sie auf .
Um den Bereich unten aufzuspalten, klicken Sie auf .
Um den Bereich links aufzuspalten, klicken Sie auf .
Um den Bereich rechts aufzuspalten, klicken Sie auf .

Ein Bereich wird mit einem leeren Einzelbild erstellt. Wenn ein Mediaobjekt in das aktuelle Einzelbild hinzugefügt wird, so wird ein leeres Einzelbild für das Objekt automatisch erstellt. Sie können auch den Befehl **Neuen Bereich hinzufügen** in der Registerkarte **Bereich** der

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Multifunktionsleiste **Entwurf** benutzen oder den entsprechenden Punkt aus dem Kontextmenü des Bereiches auswählen.

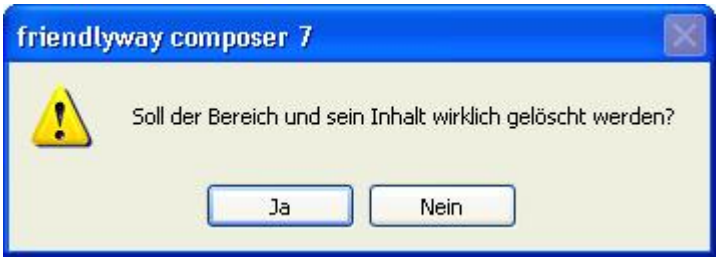
Um zwischen den Einzelbildern des Bereiches zu navigieren, benutzen Sie Schaltflächen und .

So stellen Sie die Größe des Bereiches ein

Um die Bereichsgröße einzustellen, verschieben Sie die Trennlinie:

So entfernen Sie einen Bereich

Wenn Sie einen Bereich entfernen, wird sein gesamter Inhalt, d.h. alle Einzelbilder und Mediaobjekte, auch entfernt.
Um den Bereich zu entfernen, klicken Sie auf , um den Bereich zu aktivieren, und dann klicken Sie auf .
Eine Meldung wird angezeigt:



Klicken Sie **Ja**, wenn Sie den Bereich und seinen gesamten Inhalt wirklich löschen möchten.
Klicken Sie **Nein**, um die Aktion abzubrechen.

8.7 Mediaobjekt in das Einzelbild hinzufügen

Mediaobjekte werden in die Einzelbilder hinzugefügt.

Ein Einzelbild kann nur ein Mediaobjekt enthalten, aber ein Bereich kann mehrere Einzelbilder haben.

So fügen Sie ein Mediaobjekt in das Einzelbild hinzu

Um ein Mediaobjekt in das Einzelbild hinzuzufügen:

1. Aktivieren Sie durch Klicken auf den Bereich, in den Sie das Objekt hinzufügen möchten. Danach öffnen Sie das Popup-Menü und wählen Sie den Typ des einzufügenden Mediaobjektes (Video, Text, Bild, PDF, Web, PowerPoint oder Flash) durch Klicken auf :

© 2007 - 2008 friendlyway AG

2. Nachdem Sie den Typ des einzufügenden Mediaobjektes ausgewählt haben, wird der Dialog zur Auswahl der Datei geöffnet. Navigieren Sie zu dem einzufügenden Mediaobjekt und klicken Sie auf **Öffnen**. Die Datei wird in das aktuelle Einzelbild hinzugefügt:

So ändern Sie die Objektgröße im Einzelbild

Standardmäßig füllt ein Mediaobjekt die maximale Fläche aus.
Bei vielen Mediaobjekten bleibt aber das Seitenverhältnis unverändert (Bilder, Video, PDF, flash).

Um die Objektgröße in einem Einzelbild zu ändern, halten Sie den Bildgreifer und ziehen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Um die Eigenschaften eines Mediaobjekts zu ändern, gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters.

So entfernen Sie ein Mediaobjekt aus dem Bereich

Um ein Mediaobjekt aus dem Bereich zu entfernen, wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Löschen**. Eine Meldung wird angezeigt:

Klicken Sie **Ja**, um das Mediaobjekt zu entfernen. Klicken Sie **Nein**, um die Aktion abzubrechen.

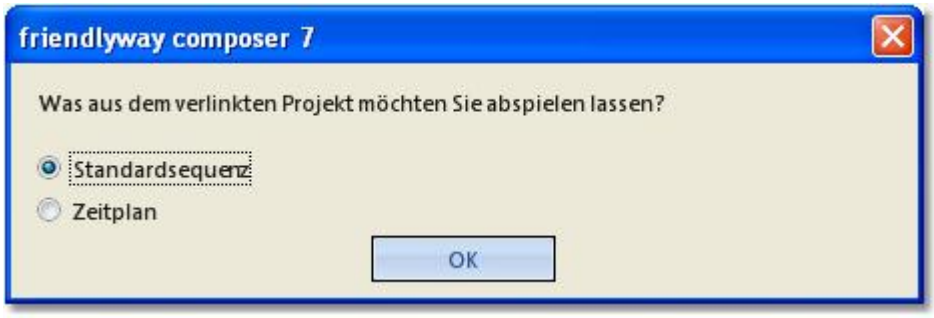
8.7.1 Verlinktes Projekt in das Einzelbild hinzufügen

Um ein schon existierendes *composer*-Projekt ins Projekt hinzuzufügen, klicken Sie auf den Button **Verlinktes Projekt** in der Multifunktionsleiste:

WICHTIG! Nachdem Sie ein verlinktes Projekt in Ihre Präsentation eingefügt haben, wird es unmöglich sein, dieses Projekt via Netzwerkdienste hochzuladen. Diese Funktion wird erst in der nächsten Version der Software verfügbar sein.

Navigieren Sie im erschienenen Fenster zum composer-Projekt, das Sie einfügen möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**. Ein Dialogfenster zur Auswahl der Aktion wird erscheinen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

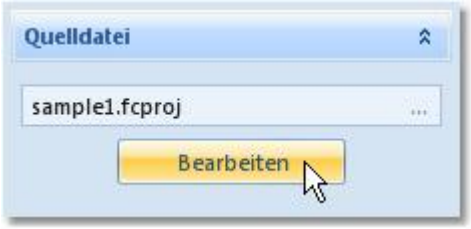


Wenn Sie **Standardsequenz** auswählen, wird nur die Standardsequenz des verlinkten Projektes im Hauptprojekt abgespielt.
Wenn Sie **Zeitplan** auswählen, werden die hinzugefügten Sequenzen gemäß dem Zeitplan des verlinkten Projektes abgespielt.

Im Feld **Zeit** des angedockten Fensters können Sie diese Optionen nach Ihrem Bedarf umschalten:

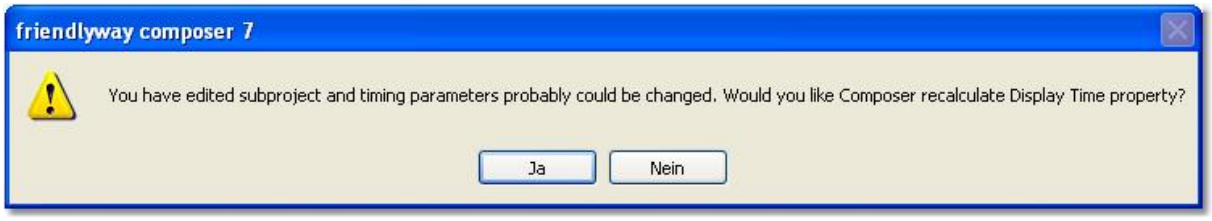
Beim Einfügen eines Projektes wird eine Sicherungskopie des verlinkten Projekts ins Verzeichnis gespeichert, wo auch der Ordner des Hauptprojektes gespeichert ist. Im Ordner des Hauptprojektes wird dabei eine xml-Datei erstellt, die einen Link zum sekundären Projekt enthält. **WICHTIG!** Wenn Sie Ihr Projekt manuell zu einem anderen Rechner übermitteln möchten, vergessen Sie bitte nicht, auch die Sicherungskopie mitzukopieren.

Das verlinkte Projekt kann auch editiert werden. Dafür klicken Sie auf **Bearbeiten** im angedockten Fenster:



Das verlinkte Projekt wird in einem neuen Fenster des *composer* geöffnet. Während Sie dieses Projekt bearbeiten, bleibt das Fenster mit dem Hauptprojekt inaktiv. Nachdem Sie die Änderungen im sekundären Projekt gespeichert haben und das Fenster mit diesem Projekt geschlossen haben, erscheint im Fenster des Hauptprojekts folgende Meldung:

© 2007 - 2008 friendlyway AG


friendlyway composer 7
You have edited subproject and timing parameters probably could be changed. Would you like Composer recalculate Display Time property?
Ja
Nein

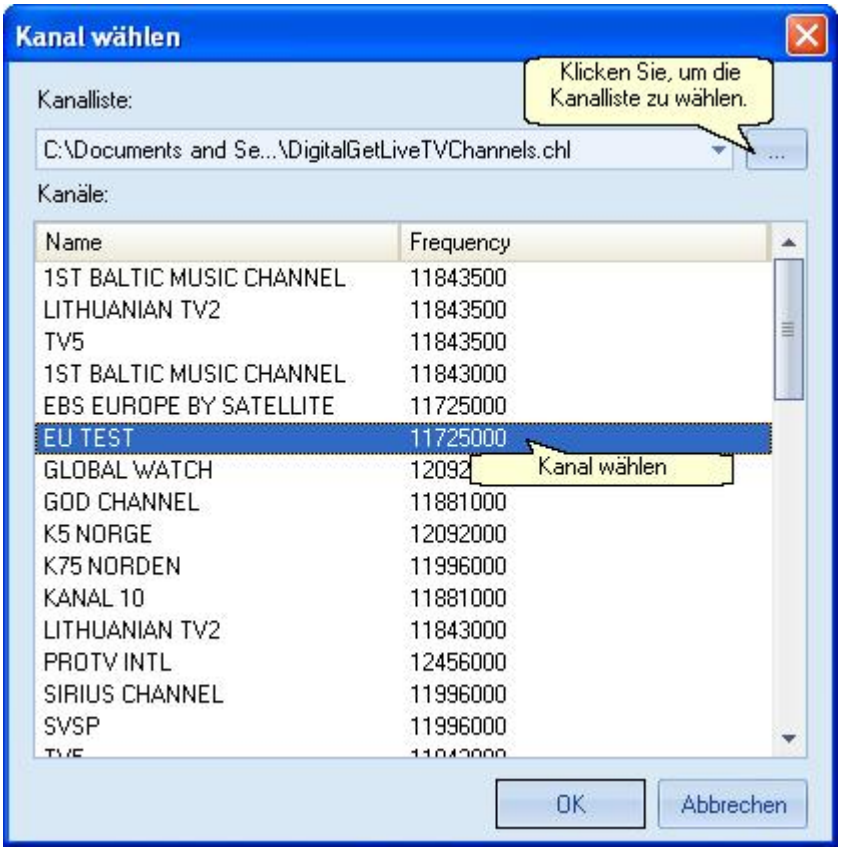
Klicken Sie auf **Ja**, wenn Sie die Anzeigezeit des verlinkten Projektes im Hauptprojekt aktualisieren möchten.

8.7.2 Fernsehobjekt in das Einzelbild hinzufügen

Ein Fernsehobjekt wird auf folgende Weise hinzugefügt:

1. AbsolutTV auf dem *player*-Rechner installieren.
2. Den TV-Kanalscanner auf dem *player* ausführen und die Ergebnisse als eine Kanallistedatei speichern (.**chl**).
2. Die Kanalliste auf den *composer*-Rechner übermitteln.
3. Das Projekt im *composer 7* erstellen.
4. Den Kanal aus der Kanalliste wählen.
5. Das Projekt auf den *player*-Rechner übermitteln.

Wenn Sie ein Fernsehobjekt hinzufügen, öffnet sich das Fenster für die Kanalauswahl:



Wählen Sie den Kanal und klicken Sie auf **OK**. Das TV-Bildzeichen wird im Einzelbild angezeigt:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

8.7.3 RSS-Feed in das Einzelbild hinzufügen

Um einen RSS-Feed ins Projekt einzufügen, klicken Sie auf auf den **RSS** Button in der Multifunktionsleiste:

Das Dialogfenster **RSS einfügen** wird erscheinen. Geben Sie die URL ein oder klicken auf ... um zur lokal gespeicherten Datei zu navigieren:

Geben Sie den Benutzernamen und das Kennwort ein, wenn die Autorisierung erforderlich ist. Wenn ein Proxy-Server verwendet wird, geben Sie auch die notwendigen Daten in die entsprechenden Felder ein. Beachten Sie bitte, dass die Proxy-Einstellungen auf der composer-

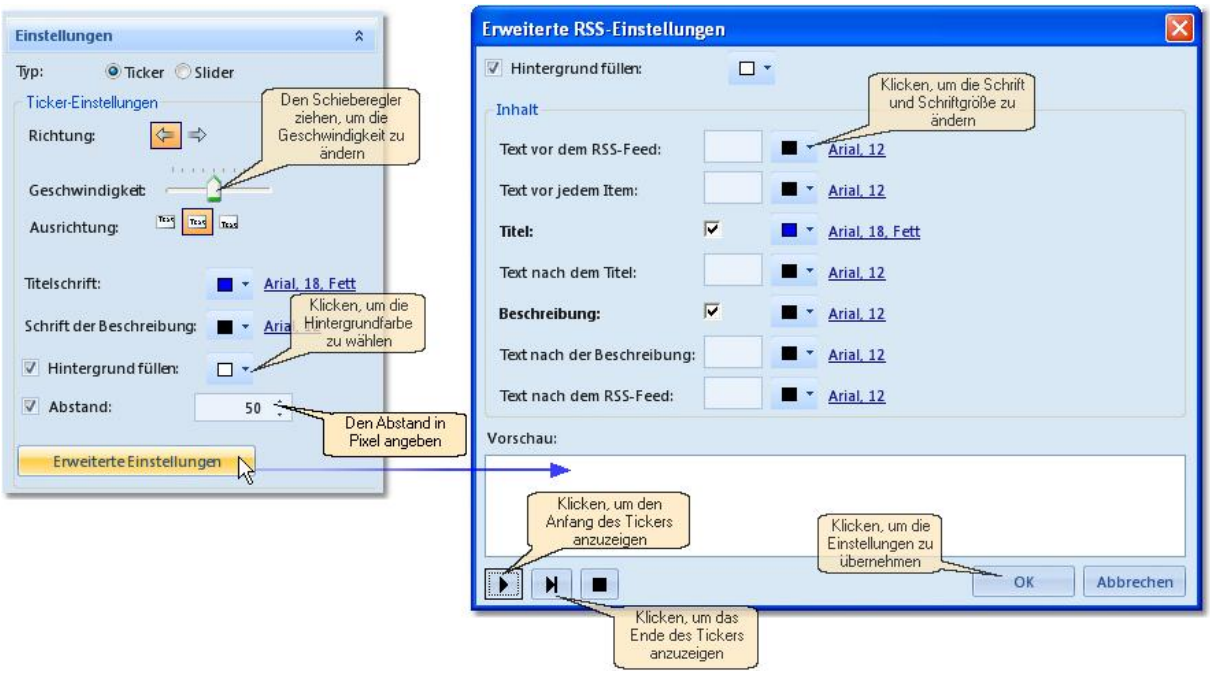
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Arbeitsstation und auf den player-Stationen übereinstimmen müssen. Wenn es nicht der Fall ist, gehen Sie davon aus, dass die player-Einstellungen wichtiger sind.

Diese Einstellungen können jederzeit im Feld **Feed-Quelle** des angedockten Fensters geändert werden.

Das Mediaobjekt **RSS** kann in einem von zwei Modi angezeigt werden: entweder als ein Ticker oder als ein Slider. Jeder Modus hat seine eigenen Einstellungen.

Im Modus **Ticker** sind nur zwei Bewegungsrichtungen verfügbar: von links nach rechts und von rechts nach links. Verwenden Sie den Schieberegler, um die Geschwindigkeit einzustellen. Sie können auch die Schrift, Schriftfarbe und Schriftgröße für den Titel und die Beschreibung der Nachricht festlegen. Um die Darstellung des Newstickers anzupassen, klicken Sie auf **Erweiterte Einstelllungen**:



Im Fenster **Erweiterte RSS-Einstellungen** Sie können den Text bestimmen, der vor und nach dem RSS-Feed, zwischen jedem Item, nach dem Nachrichtentitel und nach der Beschreibung der Nachricht angezeigt wird. Außerdem können Sie die Farbe, Schrift und Größe für jeden Bestandteil des Feeds ändern. Verwenden Sie die Buttons und , um den Anfang und das Ende des Tickers anzusehen.

Der Modus **Slider** hat 4 Bewegungsrichtungen: von links nach rechts, von rechts nach links, von oben nach unten und von unten nach oben. Verwenden Sie den Schieberegler, um die Geschwindigkeit einzustellen. Wenn Sie die Option **Slide bewegen** deaktivieren, die Optionen **Richtung** und **Geschwindigkeit** werden auch deaktiviert. Wenn Sie die Option **Slide bewegen** aktivieren, wird die Option **Dauer** inaktiv sein.

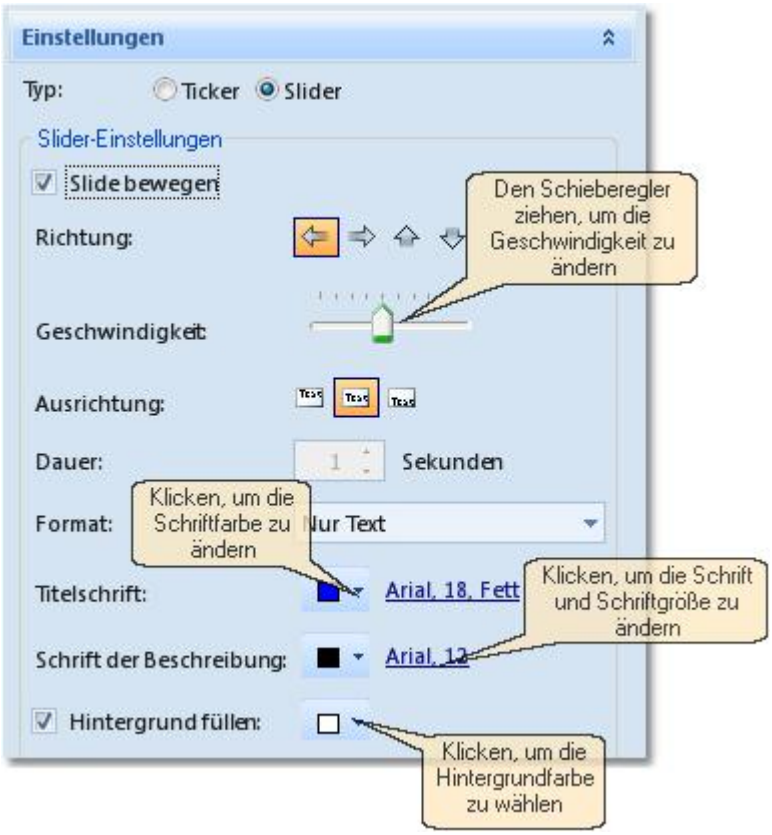
Sie können im Modus **Slider** folgende Optionen einstellen:

- **Ausrichtung** - ein RSS-Feed kann waagerecht (links und rechts) ausgerichtet oder zentriert werden.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

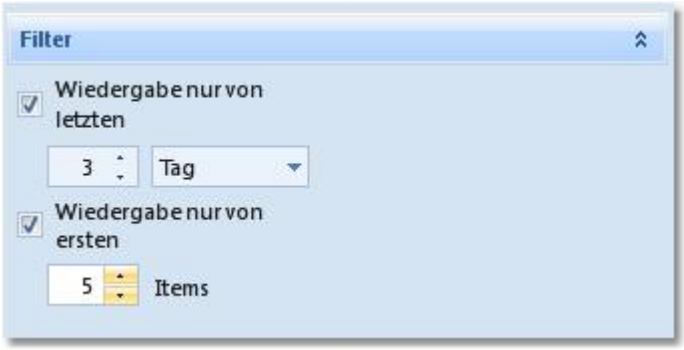
- **Dauer** - wie lange das Slide unbeweglich auf dem Bildschirm bleiben soll, bevor das nächste Slide angezeigt wird.
- **Format** - diese Option hat folgende Parameter zur Auswahl: nur Text, Text und Bilder, Original HTML. Für die ersten zwei Optionen können Sie die Formatierung für den Titel und für die Beschreibung der Nachricht (Schrift, Größe, Farbe) bestimmen.
- **Hintergrund** - Sie können die Hintergrundfarbe aus der Farbpalette wählen oder die Option **Hintergrund füllen** deaktivieren. In diesem Fall wird der Hintergrund des Einzelbildes transparent sein und der RSS-Feed wird direkt auf dem Hintergrund angezeigt, der für den ganzen Bereich festgelegt ist.

Bestimmen Sie in den entsprechenden Feldern des Fensters **Slider-Einstellungen** die Farbe, Schrift und Schriftgröße der Bestandteile eines Nachrichtentickers:



Wenn Sie einen RSS-Feed ins Projekt einfügen, können Sie die anzuzeigenden Nachrichten filtern. Geben Sie in den entsprechenden Feldern des Fensters **Filter** ein, wie alt die anzuzeigende Nachricht sein darf (in Tagen, Stunden und Minuten) und wie viele Nachrichten angezeigt werden sollen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



8.7.4 Textobjekt in das Einzelbild hinzufügen

Wenn Sie im Menü ein Textobjekt als das hinzuzufügende Objekt ausgewählt haben, erscheint das Fenster mit den folgenden Optionen zur Auswahl:

Um eine existierende Datei zu öffnen, klicken Sie auf **Existierende Datei öffnen** und navigieren Sie zu der hinzuzufügenden Datei.

Um eine neue Datei zu erstellen, klicken Sie auf **Neue Datei erstellen**, um den Text Editor zu öffnen.

Sie können ein Textobjekt einfügen, das in Ihrem Projekt schon verwendet wird. Um dieses zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Einzelbild mit dem Text, den Sie in einen anderen Bereich einfügen möchten. Wählen Sie **Kopieren**:

Danach gehen Sie zum Bereich über, wohin dieses Textobjekt eingefügt werden soll, klicken mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Einfügen**. Das erschienene Fenster wird Ihnen zwei Optionen zur Auswahl vorschlagen.

Wenn Sie die erste Option auswählen, wird die Kopie dieser Textdatei erstellt. Ihr neues Textobjekt wird auf diese neue Kopie des Textes verweisen. Alle Änderungen des Textobjektes werden sich auf die originale Textdatei nicht auswirken.
Wenn Sie die zweite Option auswählen, wird keine Kopie der Textdatei erstellt. Jede Änderung des Originaltextes wird sich auf dieses Textobjekt auswirken und umgekehrt wird sich jede

© 2007 - 2008 friendlyway AG

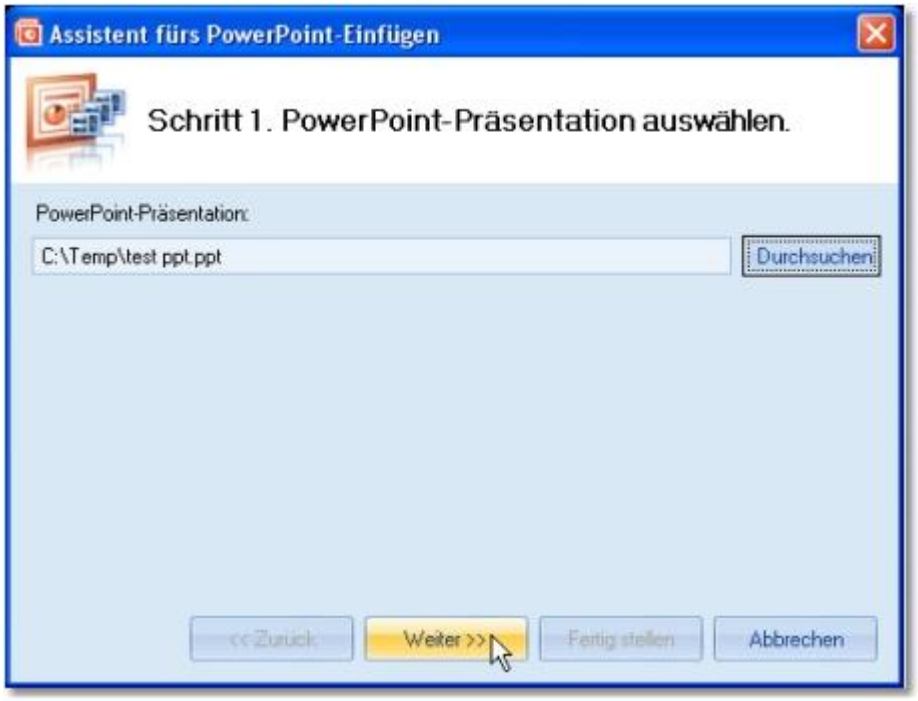
Änderung des Textobjektes auf die Originaldatei auswirken.

8.7.5 PowerPoint-Objekt in das Einzelbild hinzufügen

Bevor Sie die PowerPoint-Präsentationen in Ihr Projekt einbinden, stellen Sie sicher, dass der PowerPoint selbst auf dem *composer*-Rechner installiert ist.

Um ein PowerPoint-Mediaobjekt ins *composer*-Projekt hinzuzufügen, klicken Sie auf den PowerPoint-Button in der Toolbar:

Der Assistent fürs PowerPoint-Einfügen wird erscheinen. Im ersten Schritt wählen Sie die gewünschte ppt-Datei aus. Dafür klicken Sie zuerst auf den Button „Durchsuchen", um den Pfad zur Datei zu definieren, und dann auf den Button "Weiter":



Im nächsten Schritt werden Sie aufgefordert, zwischen 2 Optionen zu wählen, die für die PowerPoint-Wiedergabe möglich sind: Präsentation ins Video zu konvertieren und wiederzugeben oder diese nativ vom PowerPoint selbst abspielen zu lassen. Bei dieser Wahl ist Folgendes zu beachten: Konvertierung ins Video kann mit dem Qualitätsverlust verbunden sein, doch die Installation von PowerPoint auf den player-Rechner nicht erforderlich wäre; Wiedergabe mit PowerPoint bietet die möglichst beste Qualität, doch setzt die PowerPoint-Installation auf jedem player-Rechner voraus. Sie können selbst entscheiden, welche Option für Sie akzeptabler wäre und dementsprechend weiter vorgehen. Unten finden Sie die Beschreibung von beiden Vorgehensweisen:

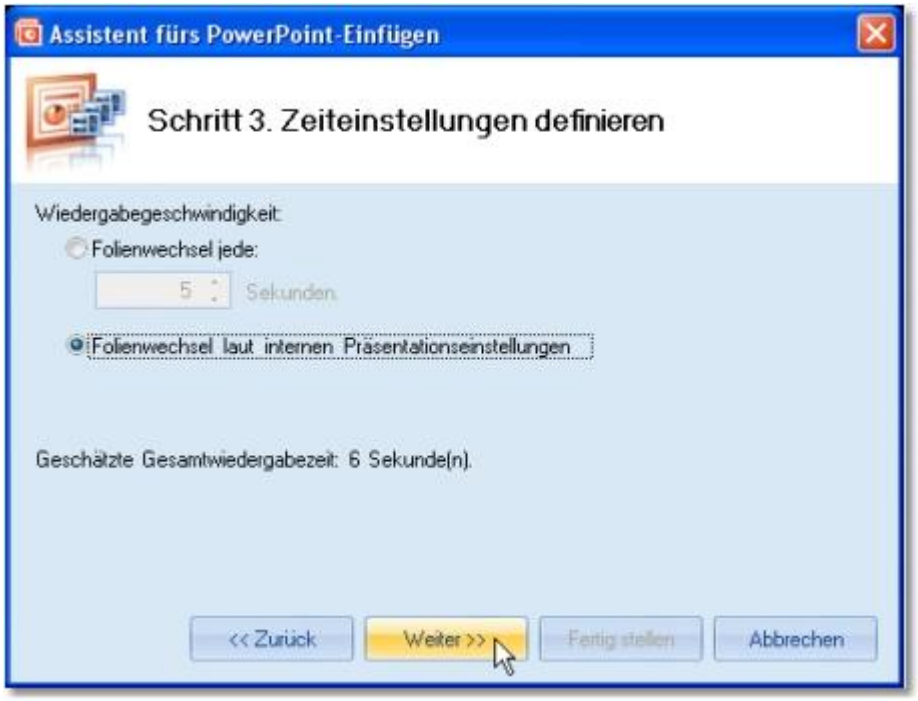
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Als Video wiedergeben

Lassen Sie die Option „Als Video wiedergeben" aktiv und klicken Sie auf Weiter:

Assistent fürs PowerPoint-Einfügen
Schritt 2. Wählen Sie aus, wie der player die PowerPoint-Präsentation wiedergeben wird.
Wiedergabeoptionen:
Als Video wiedergeben
PowerPoint-Datei wird automatisch ins Video konvertiert. In diesem Fall ist die Installation von PowerPoint auf den player-Stationen nicht nötig, aber die Wiedergabequalität kann bei hohen Auflösungen deutlich schlechter sein.
Mit dem Microsoft PowerPoint wiedergeben
Die Präsentation wird vom PowerPoint selbst abgespielt. Diese Option sichert die beste Qualität, aber setzt auch voraus, dass PowerPoint auf jeder player-Station installiert ist.
<< Zurück
Weiter >>
Fertig stellen
Abbrechen

Im dritten Schritt bestimmen Sie die Zeiteinstellungen, indem Sie zwischen dem zwangsläufigen Folienwechsel jede x Sekunde und internen Einstellungen für den Folienwechsel in der Präsentation selbst wählen:

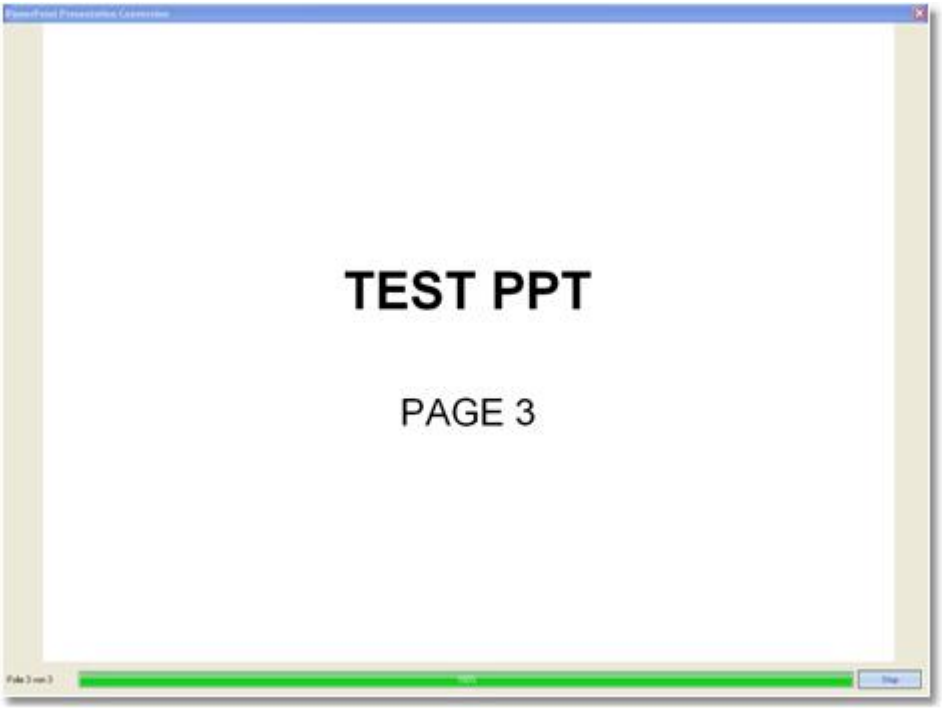


© 2007 - 2008 friendlyway AG

Während des Konvertierungsvorgangs wird es unmöglich sein, zu den anderen Fenstern/Applikationen zu wechseln, denn das Videobild gerade während der PowerPoint-Wiedergabe vom Bildschirm aufgefangen wird. D.h. bei langen PowerPoint-Präsentationen ist es mit den genauso langen Konvertierungszeiten zu rechnen. Klicken Sie auf „Weiter", um die Konvertierung zu beginnen:

Assistent fürs PowerPoint-Einfügen
Schritt 4. PowerPoint-Präsentation ins Video konvertieren
Beim nächsten Schritt wird die PowerPoint-Datei ins Video konvertiert. Es wird etwa 6 Sekunde(n) in Anspruch nehmen. Während der Konvertierung wird es unmöglich sein, zu anderen Fenstern/Applikationen zu wechseln, ohne Konvertierungsvorgang zu stoppen.
Klicken Sie auf "Weiter", um zu starten.
<< Zurück
Weiter >>
Fertig stellen
Abbrechen

Das Konvertierungsfenster wird erscheinen:



© 2007 - 2008 friendlyway AG

Bitte warten Sie, bis das Fenster mit der Meldung „Vorgang abgeschlossen" erschienen ist, und klicken Sie auf „Fertig stellen":

Mit dem Microsoft PowerPoint wiedergeben

Wählen Sie die Option „Mit dem Microsoft PowerPoint wiedergeben" aus und klicken Sie auf Weiter:

Assistent fürs PowerPoint-Einfügen
Schritt 2. Wählen Sie aus, wie der player die PowerPoint-Präsentation wiedergeben wird.
Wiedergabeoptionen:
Als Video wiedergeben
PowerPoint-Datei wird automatisch ins Video konvertiert. In diesem Fall ist die Installation von PowerPoint auf den player-Stationen nicht nötig, aber die Wiedergabequalität kann bei hohen Auflösungen deutlich schlechter sein.
Mit dem Microsoft PowerPoint wiedergeben
Die Präsentation wird vom PowerPoint selbst abgespielt. Diese Option sichert die beste Qualität, aber setzt auch voraus, dass PowerPoint auf jeder player-Station installiert ist.
<< Zurück
Weiter >>
Fertig stellen
Abbrechen

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Im dritten Schritt bestimmen Sie die Zeiteinstellungen, indem Sie zwischen dem zwangsläufigen "Folienwechsel jede x Sekunde" und internen Einstellungen für den Folienwechsel in der Präsentation selbst wählen:

Es wird das Fenster mit der Meldung „Vorgang abgeschlossen" erscheinen, klicken Sie auf „Fertig stellen":

© 2007 - 2008 friendlyway AG

8.7.6 Webobjekt in das Einzelbild hinzufügen

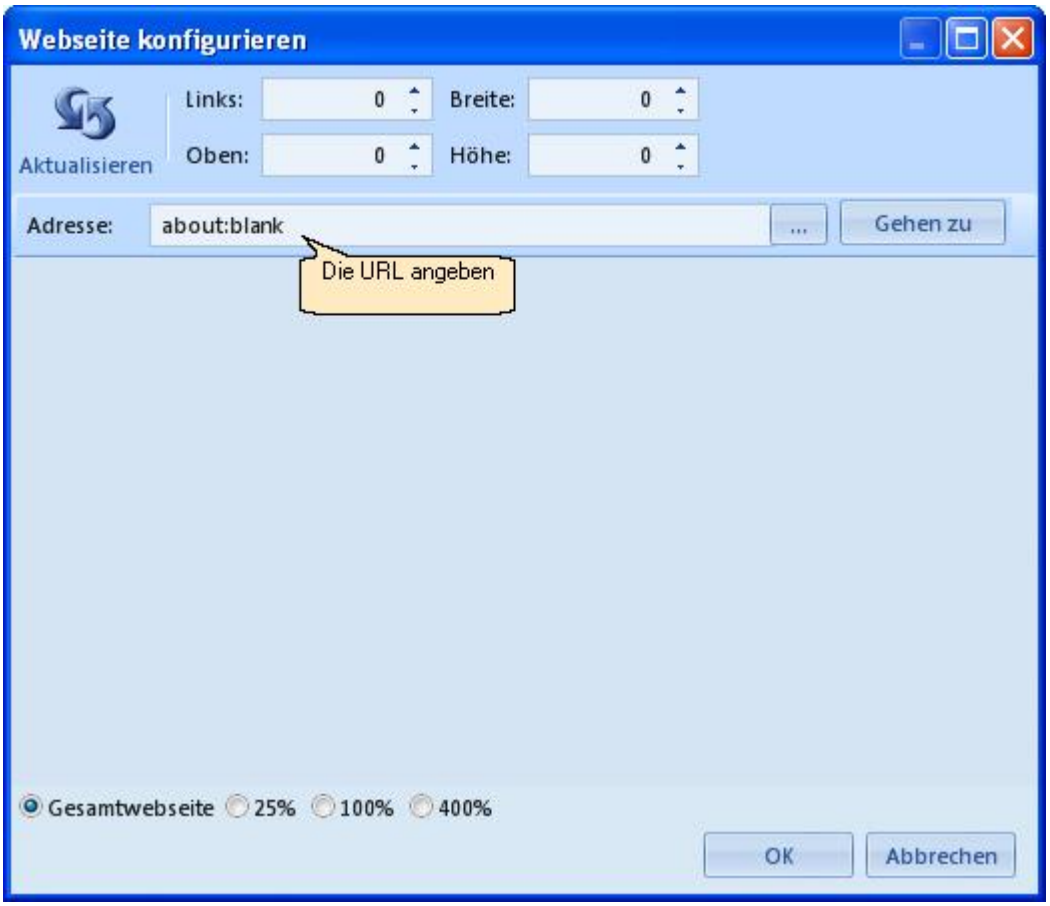
friendlyway composer 7 bietet Ihnen die Möglichkeit, ein Webobjekt in das Projekt einzufügen. Dabei kann es sowohl eine Seite aus Internet, als auch eine lokale Seite sein. Der Arbeitsablauf beim Einfügen dieser Typen der Mediaobjekte ist wie folgt:

- **Eine Seite aus Internet einbinden**
- **Eine lokale Seite einfügen**

8.7.6.1 Eine Seite aus Internet einbinden

Wenn Sie eine Internet Seite einbinden möchten, klicken Sie auf den Web-Button in der Toolbar:

Das Fenster zur Konfigurierung der Webseite wird erscheinen:

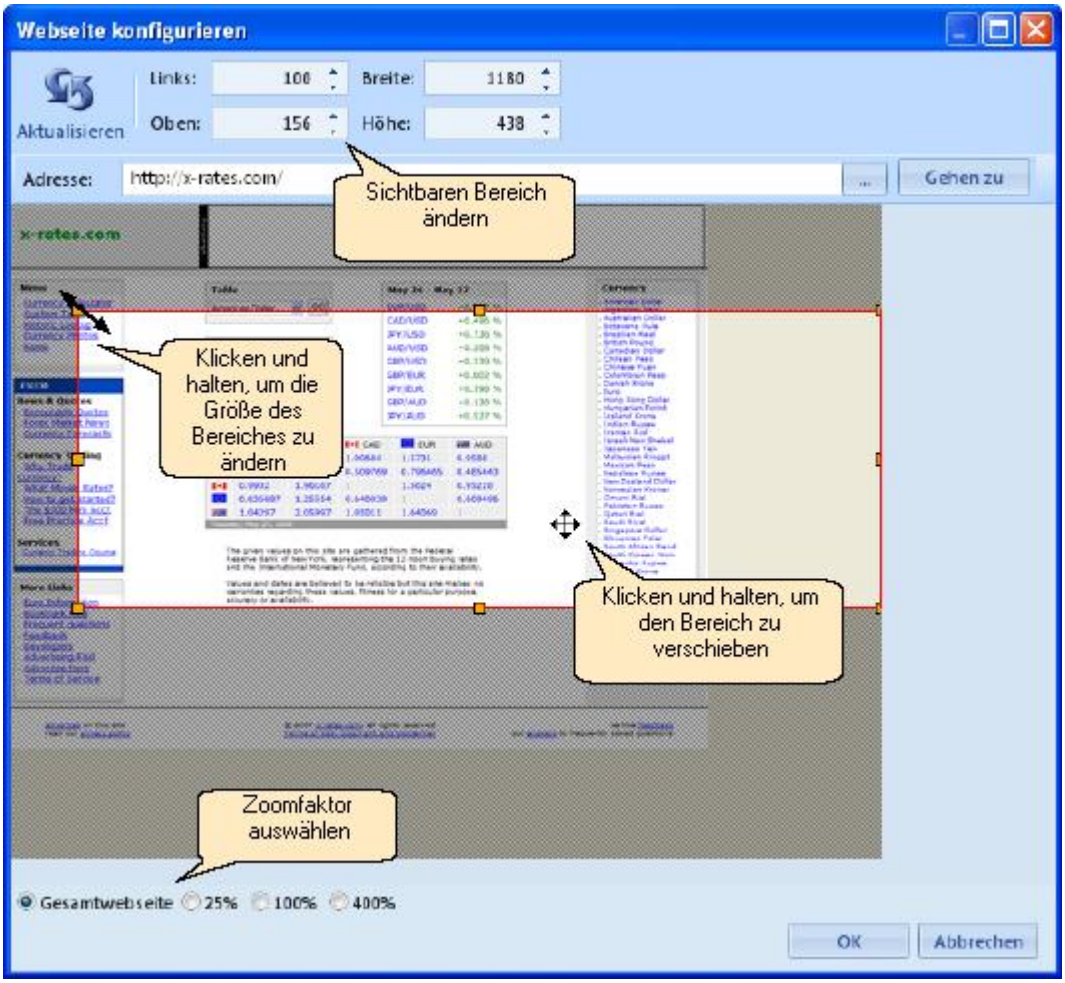


Adresse: geben Sie die URL der Webseite ein, die Sie in der Präsentation anzeigen möchten.
Gehen zu: klicken Sie hier, um die in der Adressleiste angegebene Webseite zu laden.
Aktualisieren: die Webseite neu laden.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Wählen Sie den Zoomfaktor aus: **Gesamtwebseite, 25%, 100%, 400%.**

Wenn die Webseite heruntergeladen worden ist, können Sie den Bereich auswählen, der in Ihrer Präsentation angezeigt wird:



Oder legen Sie die Größe des sichtbaren Bereiches in entsprechenden Feldern fest:
Links: Hier können Sie den Abstand von links in Pixel festlegen.
Oben: Hier können Sie den Abstand von oben in Pixel festlegen.
Breite: Hier können Sie die Breite des sichtbaren Bereiches in Pixel angeben.
Höhe: Hier können Sie die Höhe des sichtbaren Bereiches in Pixel angeben.

Klicken Sie auf **OK**, um den sichtbaren Bereich in das Projekt einzufügen. Um die Aktion abzubrechen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

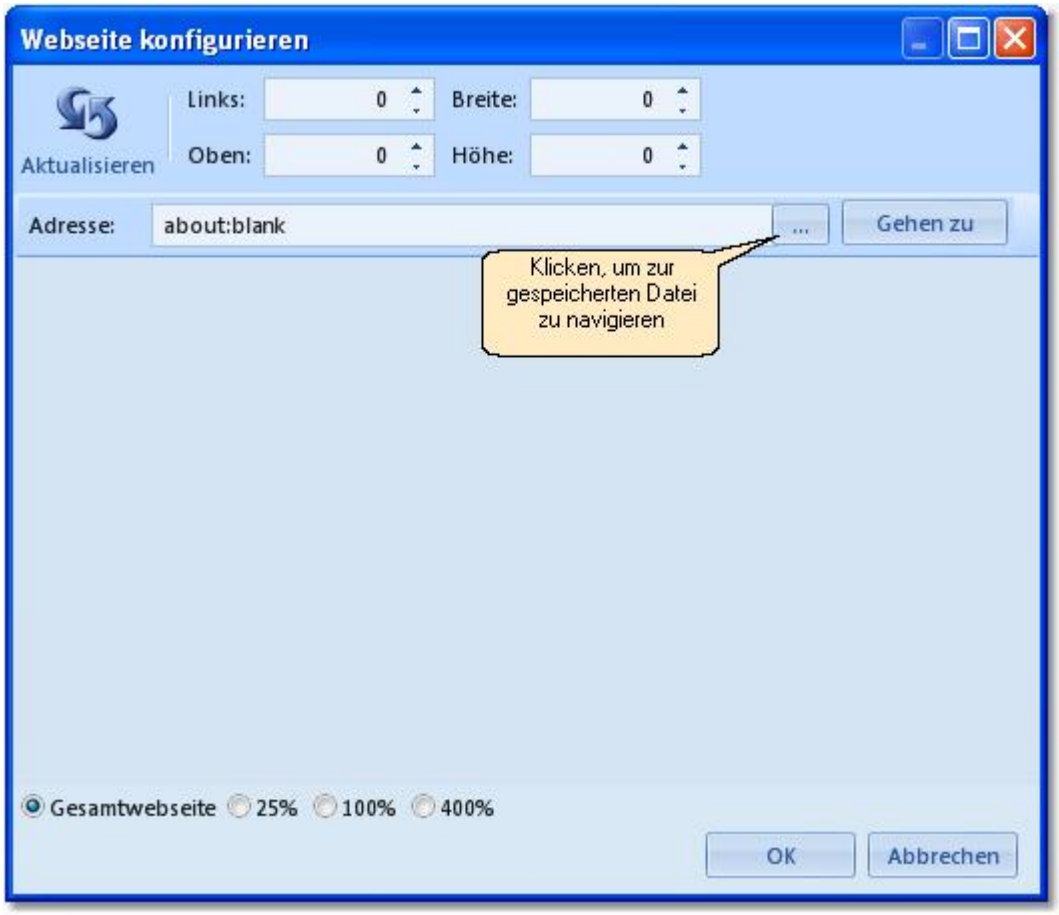
Sehen Sie auch Web zum Thema Eigenschaften eines Webobjektes.

8.7.6.2 Eine lokale Seite einfügen

Um eine lokale Seite in das Projekt einzufügen, Klicken Sie auf den Web-Button in der Toolbar:

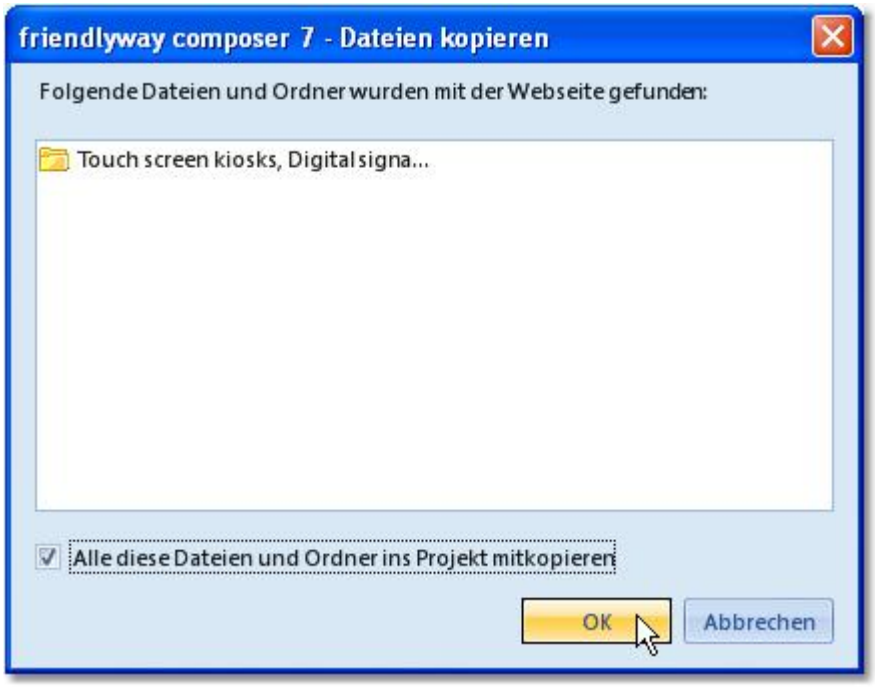
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Das Fenster zur Konfigurierung des Mediaobjekts wird erscheinen:



Klicken Sie auf , um zur gespeicherten Seite zu navigieren. Wählen Sie die notwendige Seite und klicken Sie **Öffnen**. Nachdem die ausgewählte Seite im Fenster angezeigt worden ist, klicken Sie auf **OK**. Das Dialogfenster wird erscheinen:

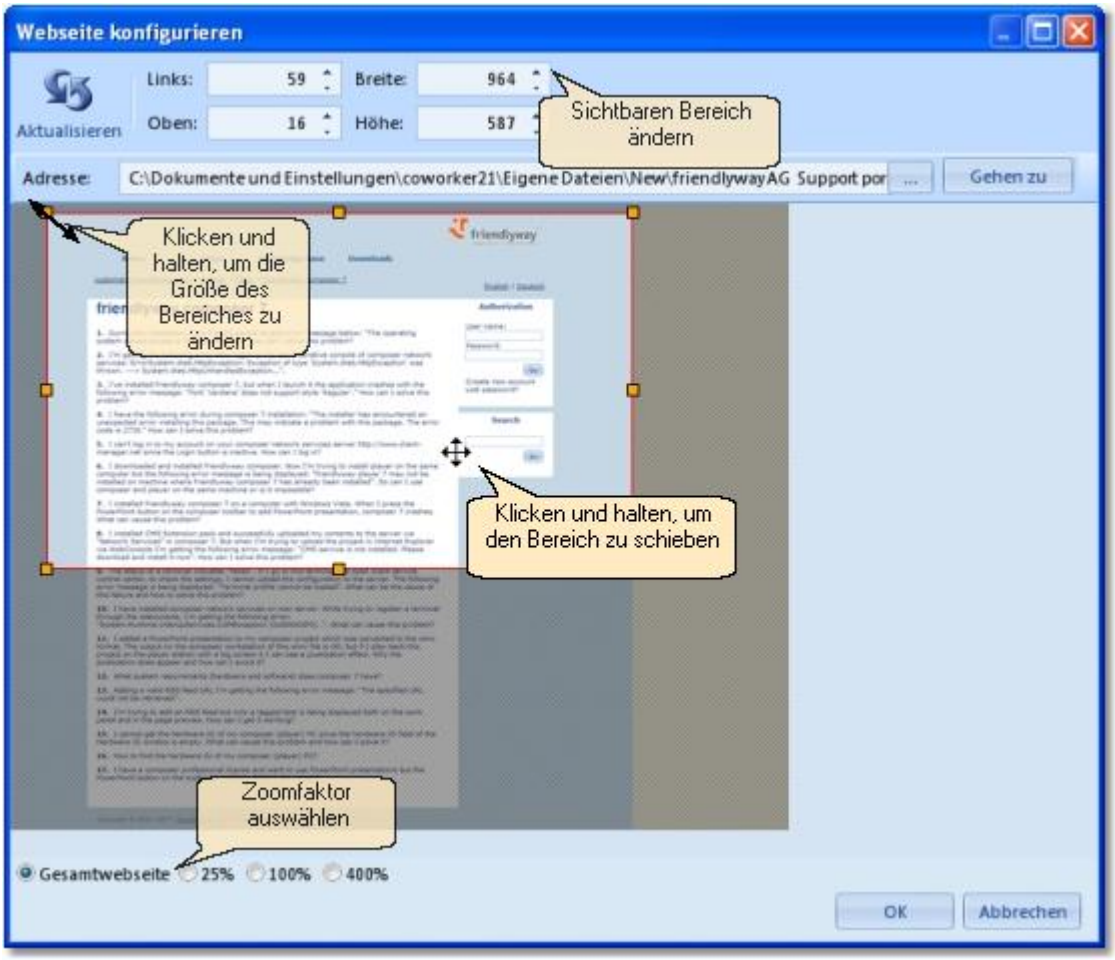
© 2007 - 2008 friendlyway AG


friendlyway composer 7 - Dateien kopieren
Folgende Dateien und Ordner wurden mit der Webseite gefunden:
Touch screen kiosks, Digital signa...
Alle diese Dateien und Ordner ins Projekt mitkopieren
OK
Abbrechen

Es wird Ihnen vorgeschlagen, alle Unterordner und Dateien ins Projekt zu kopieren, die der *composer 7* im Verzeichnis, wo die html-Seite liegt, gefunden hat. Hacken Sie diese Option **Alle diese Dateien und Ordner ins Projekt mitkopieren** an.
Wichtig! Im Verzeichnis, wo Ihre lokale Seite liegt, sollen nur die Dateien gespeichert werden, die für das Anzeigen der hinzuzufügenden Seite erforderlich sind. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die lokale Seite heruntergeladen worden ist, können Sie den Bereich auswählen, der in Ihrer Präsentation angezeigt wird:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Oder legen Sie die Größe des sichtbaren Bereiches in entsprechenden Feldern fest:
Links: Hier können Sie den Abstand von links in Pixel festlegen.
Oben: Hier können Sie den Abstand von oben in Pixel festlegen.
Breite: Hier können Sie die Breite des sichtbaren Bereiches in Pixel angeben.
Höhe: Hier können Sie die Höhe des sichtbaren Bereiches in Pixel angeben.

Klicken Sie auf **OK**, um den sichtbaren Bereich in das Projekt einzufügen. Um die Aktion abzubrechen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

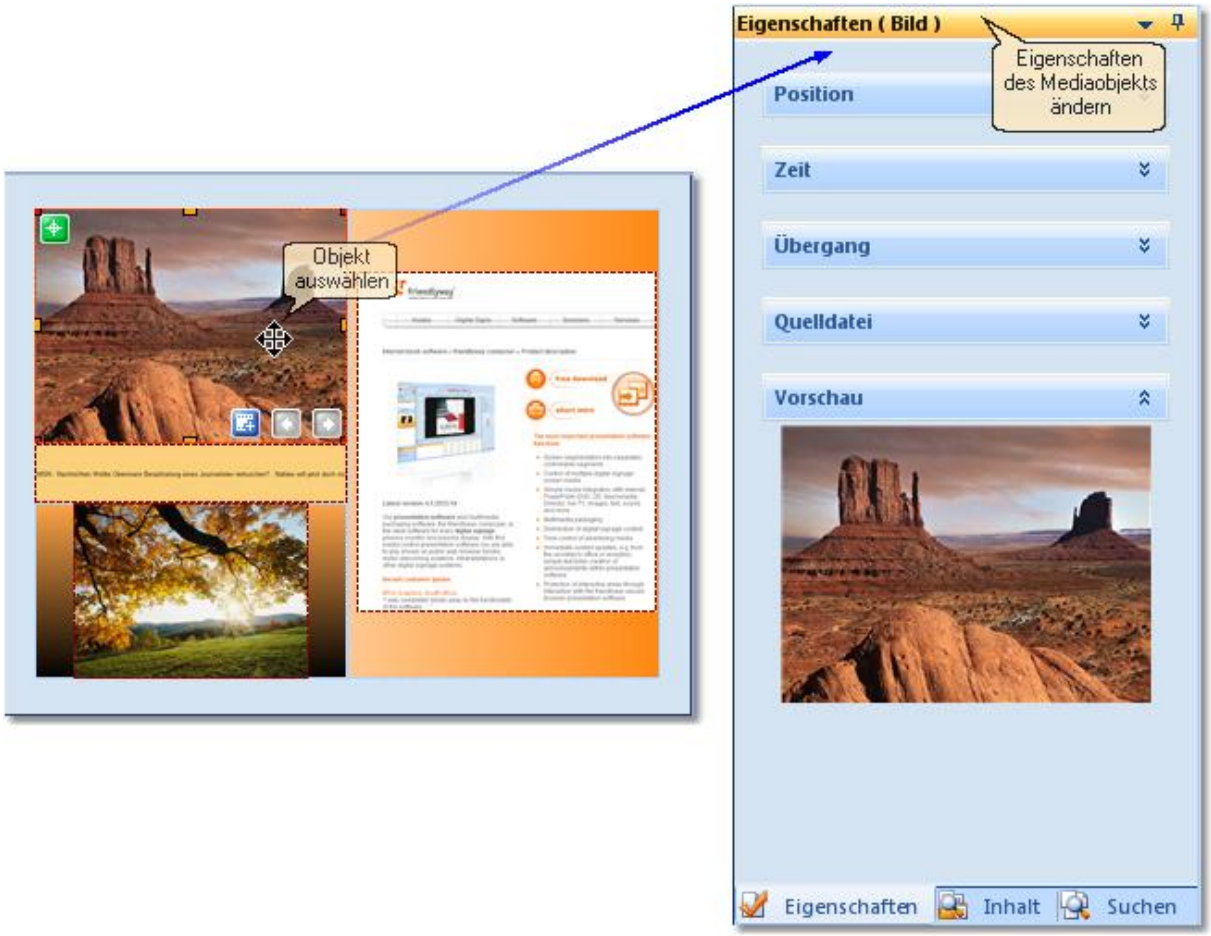
Sehen Sie auch Web zum Thema Eigenschaften eines Webobjektes.

8.8 Mediaobjekteigenschaften feineinstellen

Mediaobjekteigenschaften werden auf der Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters geändert.

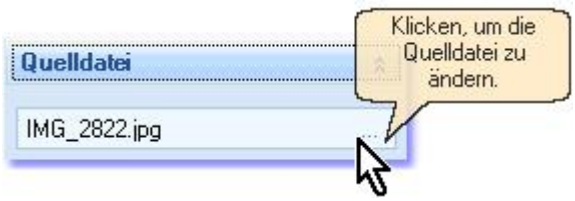
Um Mediaobjekteigenschaften zu ändern, klicken Sie auf das Mediaobjekt und gehen Sie zur Registerkarte **Eigenschaften** des angedockten Fensters über:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Die Eigenschaften des Mediaobjekts werden in Gruppen angezeigt. Die Gruppen können aufgeklappt order zugeklappt werden. Klicken Sie auf die Gruppenbeschriftung oder und dazu.

Zum Beispiel, um die **Quelldatei** zu ändern, klappen Sie durch Klicken auf die Gruppe **Quelldatei** auf. Klicken Sie auf , um den Dialog zur Dateiauswahl zu öffnen:



Wählen Sie die Datei auf und klicken Sie auf **Öffnen**. Die Datei wird in das Einzelbild statt der vorigen Datei hinzugefügt.

Um die Änderungen zu bestätigen, drücken Sie die Eingabetaste oder gehen Sie zu einer anderen Gruppe über. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Änderungen rückgängig zu machen und alle Werte zurückzusetzen.

Jedes Mediaobjekt besitzt seine eigenen Eigenschaften. Sehen Sie auch die verwandten Themen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

- Bild
- Flash
- PDF
- PowerPoint
- RSS
- Text
- Text Editor
- Video
- Web

8.9 Sequenz erstellen

Eine Sequenz ist eine Sammlung von auf bestimmte Weise angeordneten Seiten.

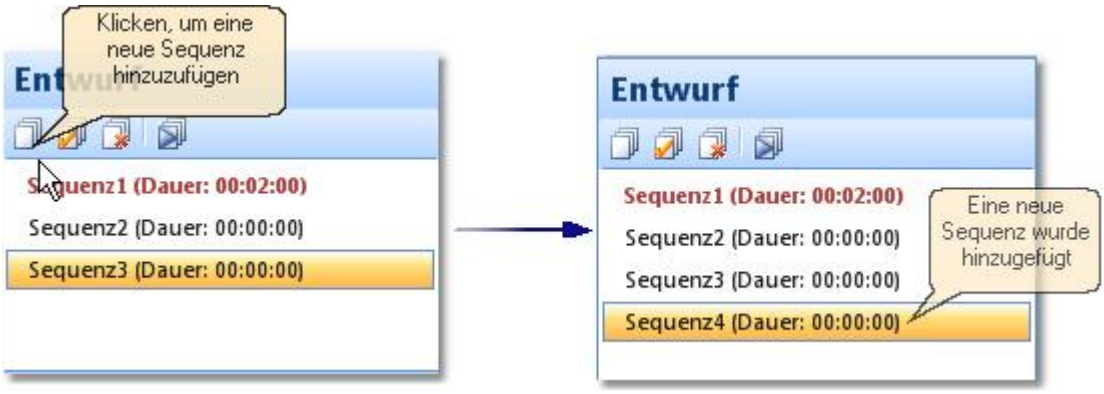
Bei der Erstellung eines Projektes wird standardmäßig die erste Sequenz mit einer Seite erstellt. Die Sequenzen werden unter **Entwurf** im Navigationsbereich aufgelistet, und die Seiten, aus denen die Sequenz besteht, erscheinen unter **Sequenzseiten**:

So fügen Sie eine neue Sequenz hinzu

Um eine neue Sequenz hinzuzufügen, klicken Sie auf **Neu erstellen** in der Symbolleiste **Entwurf** des Navigationsbereiches.

Dadurch wird eine neue Sequenz unter **Entwurf** im Navigationsbereich hinzugefügt. Die neue Sequenz wird nach den existierenden Seiten hinzugefügt:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Eine neue Sequenz ist immer leer. Sie müssen die Seiten in die Sequenz einfügen.

So ändern Sie die Seitenanordnung in der Sequenz

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Seitenanordnung in der Sequenz zu ändern:

- **Drag-and-Drop.**
- Klicken auf (Seite nach unten verschieben) und (Seite nach oben verschieben) in der Symbolleiste **Sequenzseiten**.

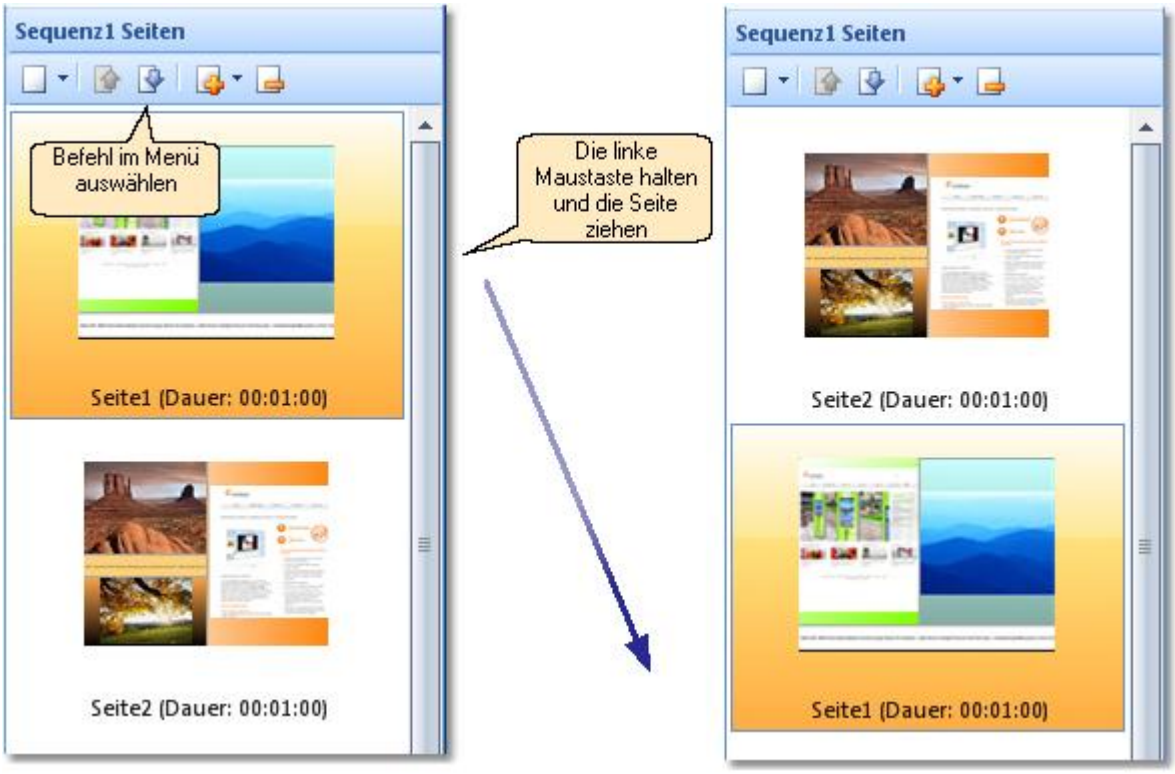
Zum Beispiel, um eine Seite nach unten zu verschieben:

1. Drücken Sie auf die Seite, die Sie verschieben möchten, mit der linken Maustaste und ziehen Sie diese nach unten.

ODER

2. Klicken Sie auf in der Symbolleiste.
Die Seite wird nach unten verschoben:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



So entfernen Sie eine Seite aus der Sequenz

Um eine Seite aus der Sequenz zu entfernen, wählen Sie die Seite in der Liste **Sequenzseiten** im Navigationsbereich aus und klicken Sie auf in der Symbolleiste **Sequenzseiten**.

8.10 Zeitplan erstellen

In dem Zeitplan können Sie:

- Neue Eingabe hinzufügen
- Ausschalten des Bildschirms einstellen
- Existierende Eingabe bearbeiten

So fügen Sie eine neue Eingabe hinzu

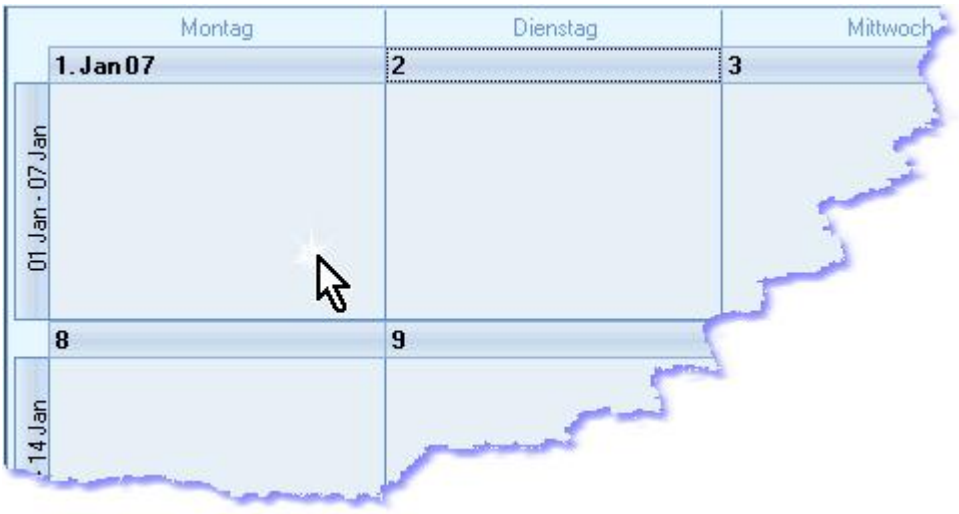
Um eine neue Eingabe hinzuzufügen:

Klicken Sie auf **Neu** im Feld **Eingabe** der Multifunktionsleiste im Arbeitsmodus **Zeitplan**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

ODER

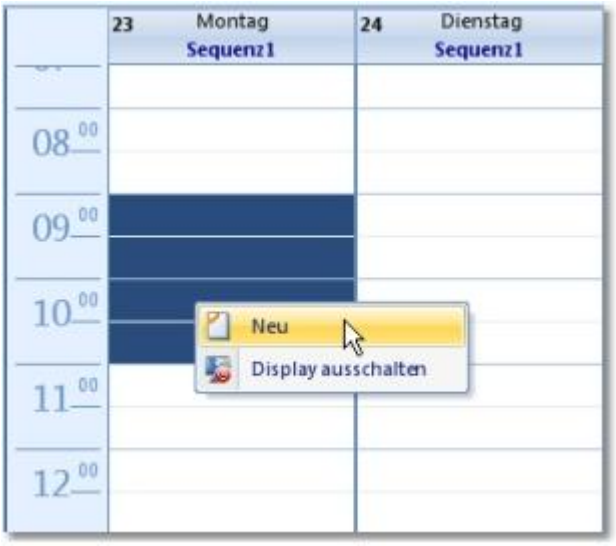
Klicken Sie doppelt auf den Tag im Arbeitsbereich, an dem Sie das Abspielen Ihres Projektes einplanen möchten.



ODER

Markieren Sie einen Bereich im Arbeitsfeld, indem Sie die linke Maustaste drücken und die Maus bewegen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Bereich und wählen Sie **Neu** im Kontextmenü:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

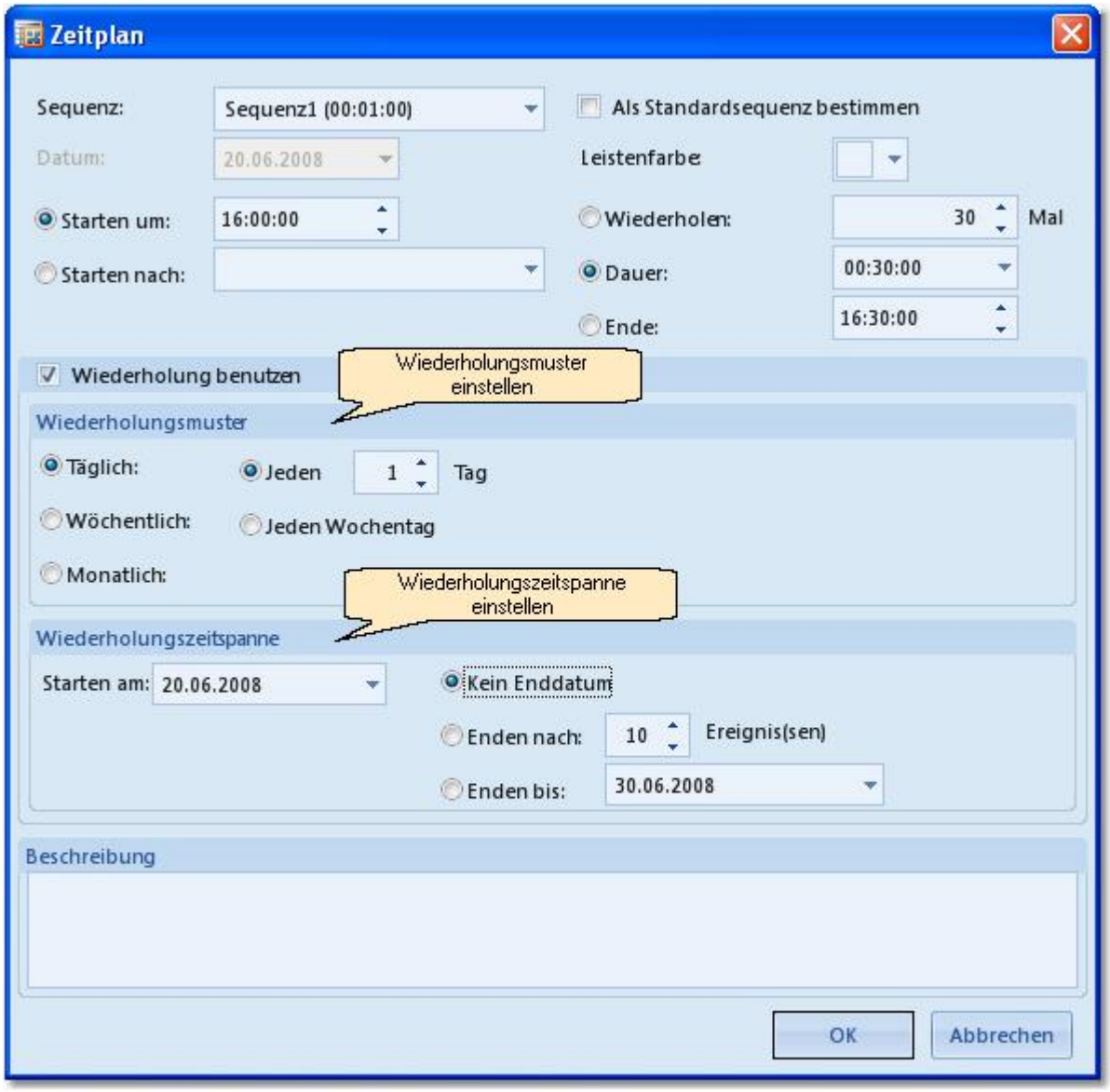


ODER

Ziehen Sie die Sequenz, die Sie zum Zeitplan hinzufügen möchten, aus dem Feld **Zeitplan** des Navigationsbereiches in den Arbeitsbereich.

Das Dialogfenster zur Hinzufügung einer neuen Eingabe wird geöffnet:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



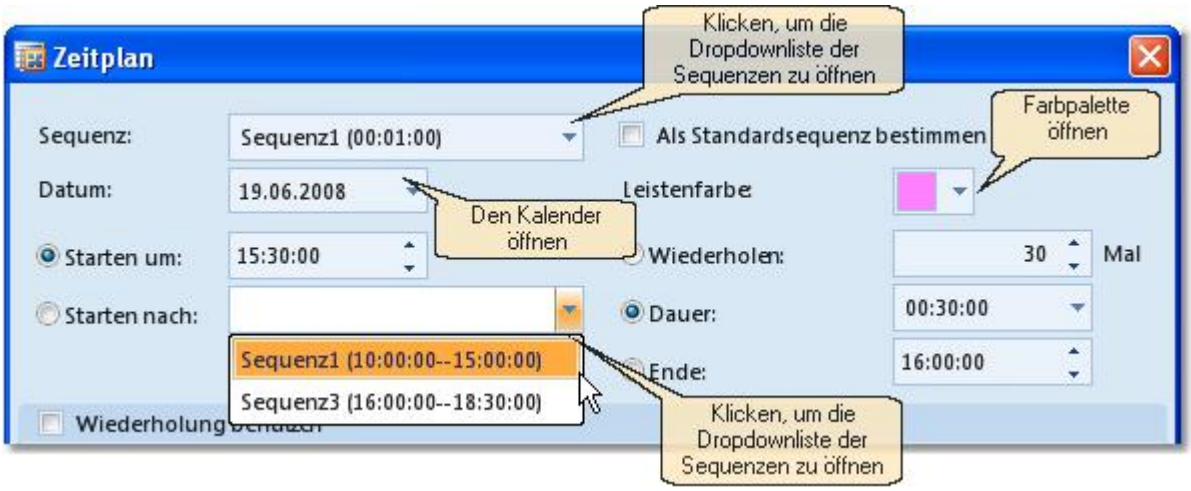
In diesem Dialogfenster können Sie das Folgende bestimmen:

- Allgemeine Einstellungen
- Wiederholungsmuster
- Wiederholungszeitspanne

Allgemeine Einstellungen

Die allgemeinen Einstellungen sind wie folgt:

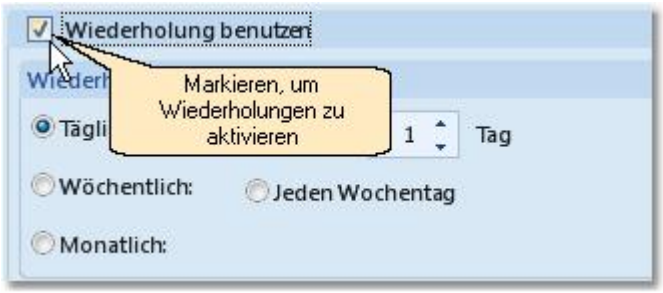
© 2007 - 2008 friendlyway AG



Sequenz: Die Sequenz, die Sie zum Zeitplan hinzufügen möchten, aus der Dropdownliste auswählen.
Datum: Um den Tag, an dem die Sequenz abgespielt werden soll, auszuwählen, klicken Sie auf den Pfeil, oder ändern Sie das Datum manuell.
Starten um: Legen Sie die Startzeit für die Sequenz fest.
Starten nach: Wählen Sie die Sequenz aus, nach der diese Sequenz abgespielt werden soll.
Leistenfarbe: Klicken, um die Farbpalette zur Auswahl der Leistenfarbe Ihrer Eingabe im Zeitplan zu öffnen.
Wiederholen: Bestimmen Sie, wie viel Mal die Sequenz abgespielt werden soll.
Dauer: Legen Sie die Anzeigedauer für die Sequenz fest.
Ende: Bestimmen Sie die Zeit, wann das Abspielen der Sequenz beendet wird.

Wiederholungsmuster

Um die Wiederholungsmustereinstellungen zu aktivieren, hacken Sie die Option **Wiederholung benutzen** an:



Mittels des Wiederholungsmusters bestimmen Sie die Tage, an denen die Sequenz abgespielt wird. Das **Tägliche**, **Wöchentliche** oder **Monatliche** Muster wählen Sie mithilfe von bezüglichen Optionsschaltflächen.

Tägliches Wiederholungsmuster

Um das tägliche Wiederholungsmuster zu aktivieren, wählen Sie die Optionsschaltfläche **Täglich** aus.

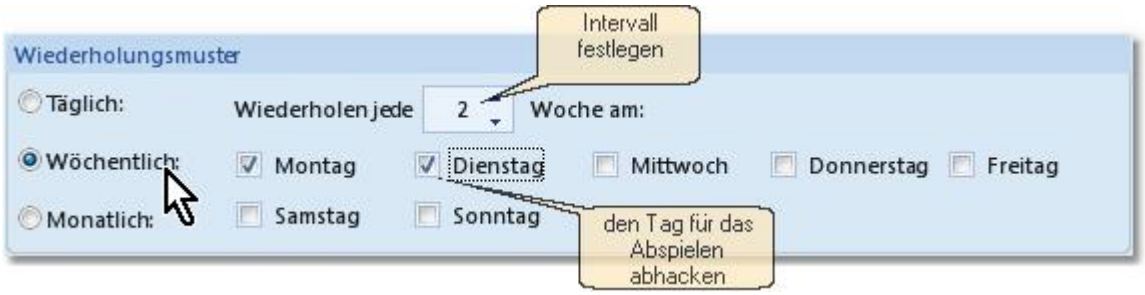
Im Wiederholungsmuster **Täglich** können Sie das Intervall in Tagen festlegen (d.h. die Sequenz wird jeden zweiten Tag, jeden vierten Tag usw. abgespielt) oder die Sequenz **jeden Wochentag** abspielen lassen.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Wöchentliches Wiederholungsmuster

Um das wöchentliche Wiederholungsmuster zu aktivieren, wählen Sie die Optionsschaltfläche **Wöchentlich** aus.

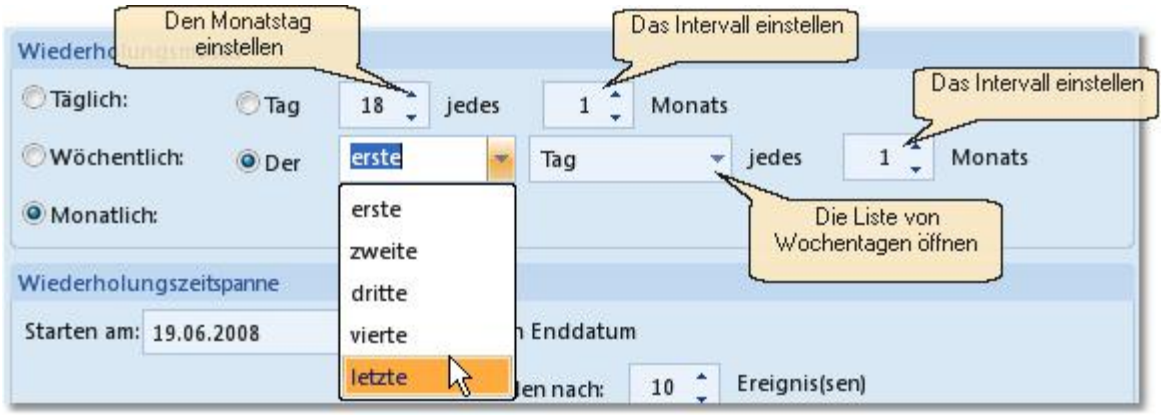
Im Wiederholungsmuster **Wöchentlich** können Sie das Intervall in Wochen festlegen und die Tage für das Abspielen bestimmen (d.h. die Sequenz wird jede zweite, jede dritte usw. Woche an bestimmten Tagen abgespielt).



Monatliches Wiederholungsmuster

Um das monatliche Wiederholungsmuster zu aktivieren, wählen Sie die Optionsschaltfläche **Monatlich** aus.

Für das monatliche Muster können Sie den Monatstag und das Intervall für das Abspielen der Sequenz festlegen.

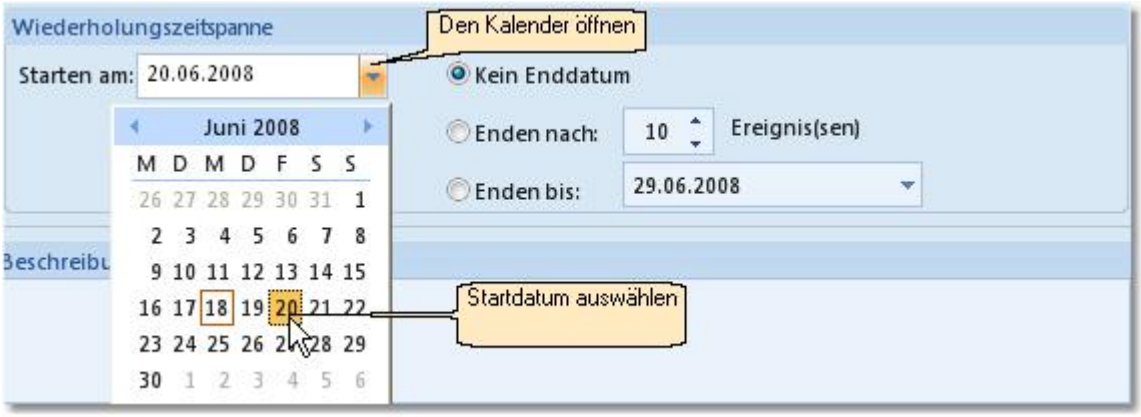


Wiederholungszeitspanne

Eine Wiederholungszeitspanne ist ein Zeitraum, während dessen eine Sequenz abgespielt wird. Der Zeitraum wird durch ein Startdatum und ein Enddatum markiert.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Um das Startdatum zu markieren, gehen Sie zum Feld **Starten am** über oder öffnen Sie den Kalender:


Wiederholungszeitspanne
Den Kalender öffnen
Starten am: 20.06.2008
Kein Enddatum
Enden nach: 10 Ereignis(sen)
Enden bis: 29.06.2008
Juni 2008
M D M D F S S
26 27 28 29 30 31 1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 1 2 3 4 5 6
Startdatum auswählen

Das Enddatum markieren Sie mithilfe von Optionsschaltflächen:

Kein Enddatum: die Sequenz wird für unbestimmte Zeit abgespielt.
Enden nach: bestimmen Sie die Anzahl der Ereignisse, nach der die Sequenz nicht mehr abgespielt werden soll.
Enden bis: bestimmen Sie das Datum, wann das Abspielen der Sequenz angehalten werden soll.

So stellen Sie das Ausschalten des Bildschirms ein

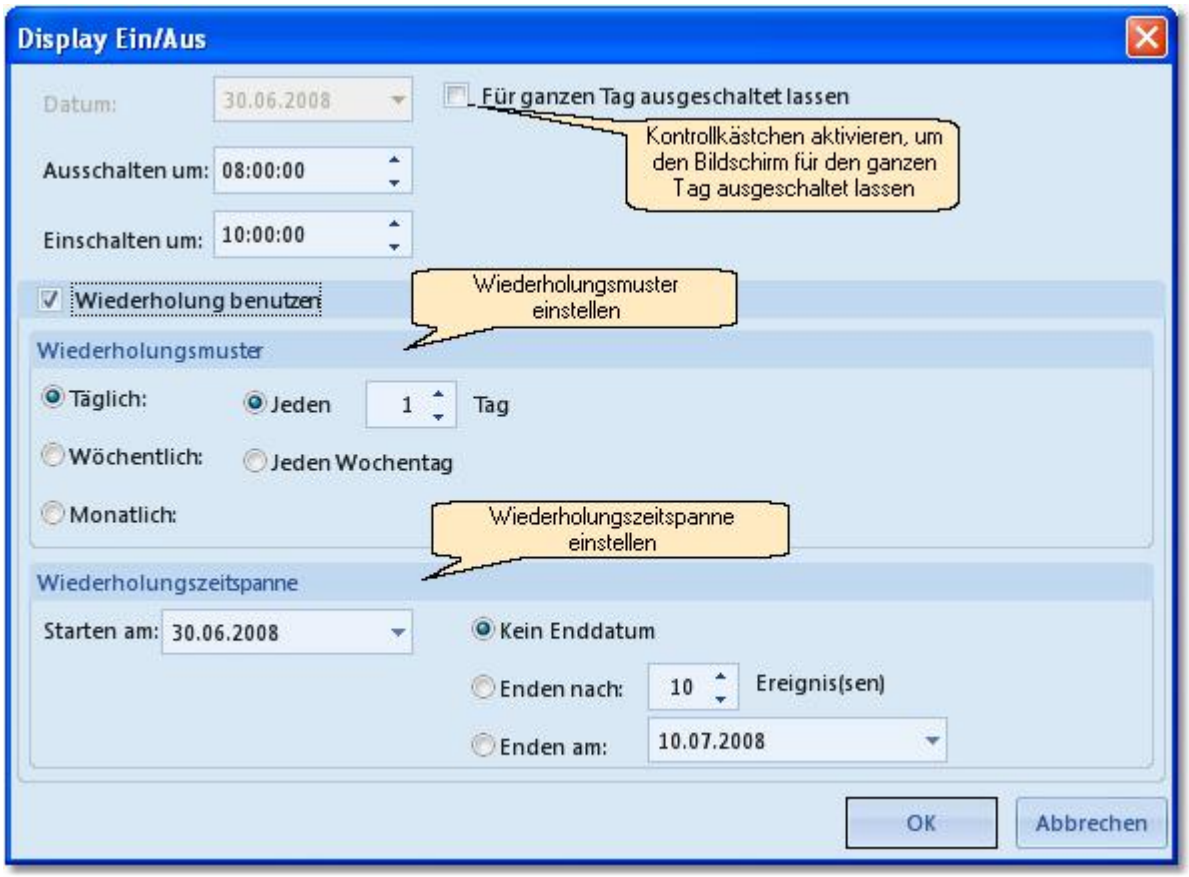
composer 7 bietet Ihnen die Möglichkeit en, Ihre Präsentation so einzustellen, dass der Bildschirm des Terminals für eine bestimmte Zeit ausgeschaltet werden kann. Um diese Option einzustellen, klicken Sie auf **Display ausschalten** im Feld **Eingabe** der Multifunktionsleiste:

ODER:

Markieren Sie einen Bereich im Arbeitsfeld, indem Sie die linke Maustaste drücken und die Maus bewegen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Bereich und wählen Sie **Display ausschalten** im Kontextmenü:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Das Dialogfenster **Display Ein/Aus** wird geöffnet:



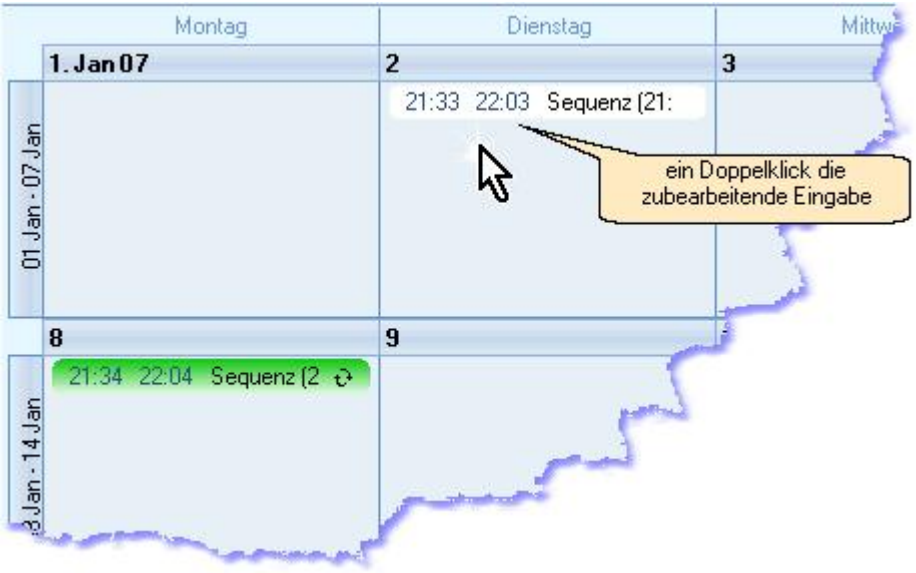
In allgemeinen Einstellungen definieren Sie das Datum und Zeit für Aus-/Einschalten des Bildschirms. Wenn Sie den Bildschirm für den ganzen Tag ausgeschaltet lassen möchten, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
Die Felder **Wiederholungsmuster** und **Wiederholungszeitspanne** sind den entsprechenden Feldern des Fensters **Zeitplan** ähnlich. Stellen Sie das Ausschalten des Bildschirms ein und klicken Sie auf **OK**.

So bearbeiten Sie eine existierende Eingabe

Um eine Eingabe zu bearbeiten, klicken Sie doppelt auf die gewünschte Eingabe im

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Arbeitsbereich:



Der Dialog zur Bearbeitung der Eingabeneinstellungen (derselbe wie bei der Erstellung einer neuen Eingabe) wird geöffnet.

Ändern Sie die Einstellungen und klicken auf **OK**, um die Änderungen zu bestätigen; um die Aktion abzubrechen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

8.11 Seitenvorschaufunktion

Nachdem die Präsentation erstellt worden ist, können Sie die Seiten vorab anschauen.

Öffnen Sie die Seite im Seitendesigner. Klicken Sie auf

auf der Multifunktionsleiste, um die Seitenvorschau zu starten.

Das Vorschaufenster wird geöffnet und der Seiteninhalt wird abgespielt.

Drücken Sie die Esc-Taste, um die Präsentation zu stoppen.

8.12 Projekt zur player-Station übermitteln

Bei der Erstellung eines Projektes wird ein Projektordner unter dem von Ihnen angegebenen Pfad angelegt (s. Projekt erstellen). In diesem Ordner werden das Projekt als fcproj-Datei und die Unterordner mit den Quelldateien Ihrer Mediaobjekte gespeichert.

Um ein Projekt zur *player*-Station zu übermitteln, können Sie den Projektordner mit der fcproj-Datei und allen Unterordnern auf einen Wechseldatenträger (z.B. USB-Stick) kopieren, auf dem *player*-Rechner speichern und manuell mit dem *player* öffnen. Dabei brauchen Sie die laufende Präsentation zu stoppen, um ein neues Projekt auszuwählen. Es ist aber nicht immer möglich, die Projekte auf solche Weise zu übermitteln. So bietet Ihnen *friendlyway composer 7* drei Grundverfahren an, ein Projekt zu *player*-Station(en) automatisch zu übermitteln, d.h. ohne das

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Abspielen des laufenden Projekts zu stoppen:

1. via HDD oder freigegebene Netzwerkordner
2. via Wechseldatenträger
3. via Netzwerkdienste

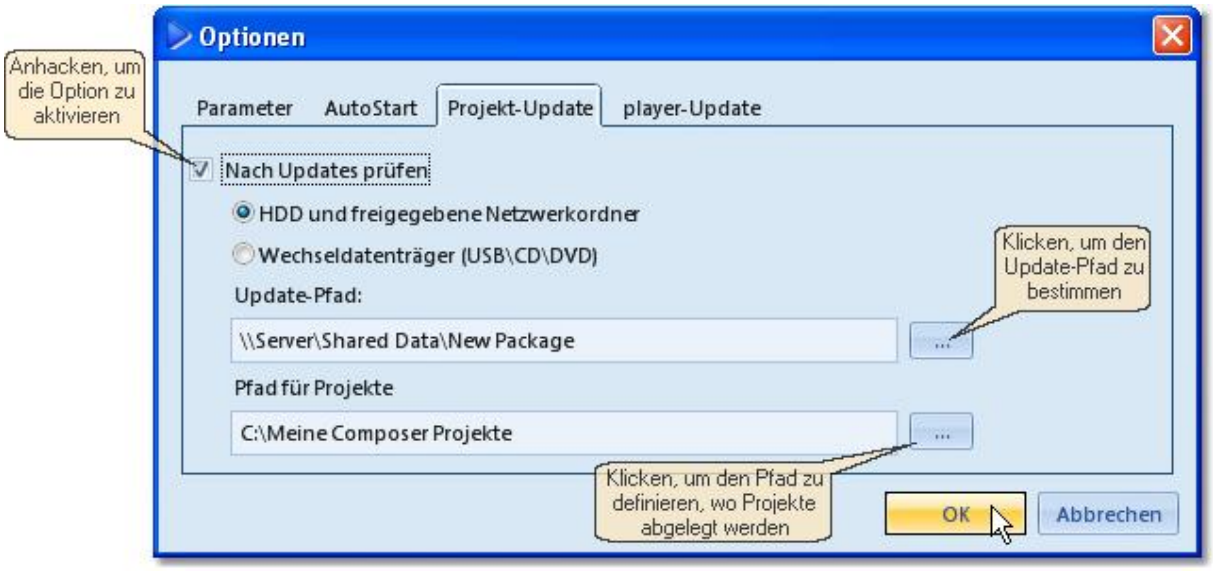
8.12.1 Projekt via HDD oder Netzwerkordner übermitteln

Wenn man diese Methode für die Übermittlung der Projekte auswählt, soll ein Ordner angelegt werden, wo man Projekt-Packages abspeichern wird und der vom *player* überwacht wird. Sobald der player ein Projekt-Update gefunden hat, wird das Abspielen der laufenden Präsentation gestoppt und das neue Projekt wird abgespielt.

Unten finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Aktionen, die dieses Verfahren sowohl auf dem *composer*- Rechner als auch auf dem *player*-Rechner voraussetzt:

- **Auf der player-Seite**

Starten Sie *friendlyway player 7* und gehen Sie zu *player*-Optionen in der Registerkarte **Tools** über. In der Registerkarte **Projekt-Update** hacken Sie die Option **Nach Updates prüfen** an und lassen Sie **HDD und freigegebene Netzwerkordner** aktiv. Im Feld **Update-Pfad** geben Sie den Pfad zum Ordner ein, den der *player* nach Updates prüfen soll:



Im Feld **Pfad für Projekte** geben Sie das Verzeichnis ein, wo das Projekt-Package entpackt und vom *player* gespeichert werden soll.
Wenn der *player* ein Projekt-Package gefunden hat, wird dieses im angegebenen Verzeichnis entpackt. Wenn ein Projekt mit demselben Namen im Verzeichnis schon existiert, wird das entpackte Projekt umbenannt werden. Wenn der Ordner mehrere Projekt-Packages enthält, wird das Projekt abgespielt, das den neuesten Zeitstempel hat.

- **Auf der *composer*-Seite:**

Erstellen Sie das Projekt und speichern Sie es als Package:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Speichern Sie das Package (die fcpkg-Datei) in den Ordner unter den Pfad, den Sie in *player*-Optionen als Update-Pfad angegeben haben.

8.12.2 Projekt via Wechseldatenträger übermitteln

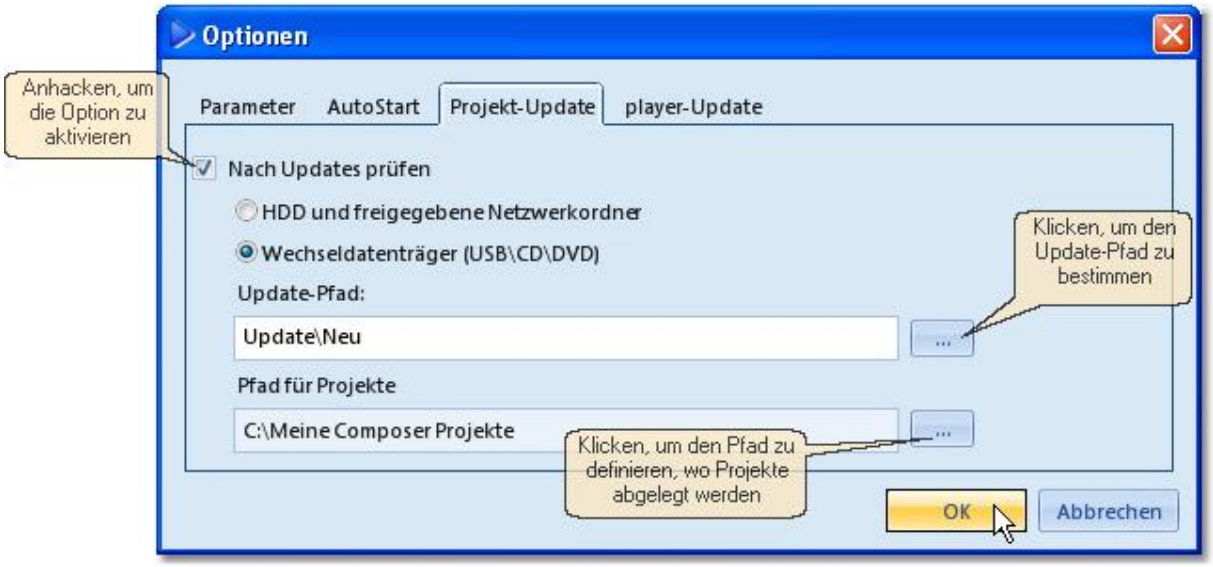
Wenn man diese Methode für die Übermittlung der Projekte auswählt, wird ein Wechseldatenträger (USB, CD, DVD) vom *player* überwacht. Sobald dieser Wechseldatenträger in den player-Rechner eingesteckt worden ist, wird er vom *player* nach Projekt-Updates geprüft. Wenn der *player* ein neues Projekt-Package gefunden hat, wird das Abspielen der laufenden Präsentation gestoppt und das neue Projekt wird abgespielt.

Unten finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Aktionen, die dieses Verfahren sowohl auf dem *composer*- Rechner als auch auf dem *player*-Rechner voraussetzt:

- **Auf der player-Seite**

Starten Sie *friendlyway player 7* und gehen Sie zu *player*-Optionen in der Registerkarte **Tools** über. In der Registerkarte **Projekt-Update** hacken Sie die Option **Nach Updates prüfen** an und wählen Sie **Wächseldatenträger** aus. Im Feld **Update-Pfad** geben Sie den Pfad zum Ordner auf dem Wechseldatenträger ein, den der *player* nach Updates prüfen soll:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Im Feld **Pfad für Projekte** geben Sie das Verzeichnis ein, wo das Projekt-Package entpackt und vom *player* gespeichert werden soll.
Nachdem Sie den Wechseldatenträger eingesteckt haben, wird das Programm das Gerät erkennen und dieses sofort nach Updates überprüfen. Ist ein Projekt-Update gefunden worden, wird der *player* das Package ins eingegebene Verzeichnis entpacken. Wenn ein Projekt mit demselben Namen im Verzeichnis schon existiert, wird das entpackte Projekt umbenannt werden. Wenn der Wechseldatenträger mehrere Projekte enthält, wird das Projekt abgespielt, das den neuesten Zeitstempel hat.

- **Auf der *composer*-Seite:**

Erstellen Sie das Projekt und speichern Sie es als Package:

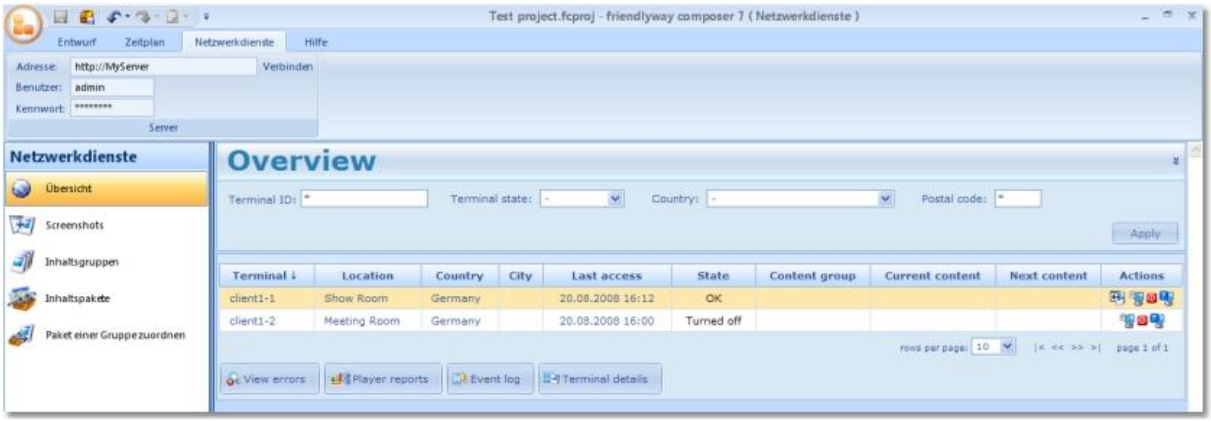
Speichern Sie das Package (die fcpkg-Datei) auf den Wechseldatenträger unter den Pfad, den Sie in *player*-Optionen als Update-Pfad angegeben haben.

© 2007 - 2008 friendlyway AG

8.12.3 Projekt via Netzwerkdienste übermitteln

Nachdem Sie Ihr Projekt erstellt und gespeichert haben, gehen Sie zum Arbeitsmodus **Netzwerkdienste** über, indem Sie auf die Registerkarte **Netzwerkdienste** in der Multifunktionsleiste oder im Navigationsbereich klicken. Wenn Sie Netzwerkdienste das erste Mal öffnen, geben Sie den Server-Namen im Feld **Adresse** an - Ihres eigenen Servers, wenn Sie ihn haben, oder *www.composernetworkservices.com* (vor der *composer* Version 4.3 war der Server auf *www.client-manager.net* gehostet), wenn Sie das ASP-Modell verwenden. Geben Sie in den entsprechenden Feldern den Benutzernamen und das Kennwort an und klicken Sie auf **Verbinden**:

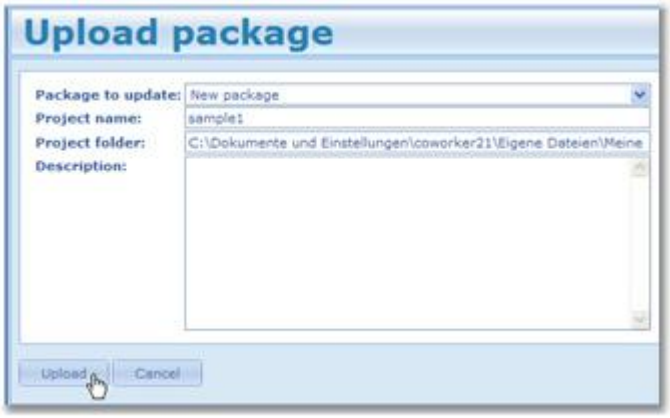
Die Seite **Overview** wird erscheinen:



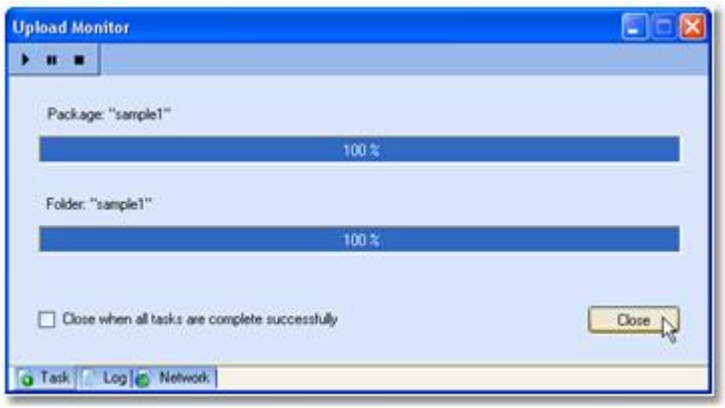
Gehen Sie zum Bereich **Inhaltspakete** über und klicken Sie auf **Upload package**:

Klicken Sie auf **Upload**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG



Das Fenster "Upload monitor" wird erscheinen. Klicken Sie auf **Close**, nachdem es "100%" für beide Leisten angezeigt hat:



Danach wird Ihr Projekt in der Liste von verfügbaren Inhaltspaketen erscheinen.

Im nächsten Schritt soll die *player*-Station einer Terminal-Gruppe zugeordnet werden.

- Erstellen Sie die Terminal-Gruppe, zu der Sie Ihre player-Station hinzufügen werden. Dafür gehen Sie zum Bereich **Inhaltsgruppen** über und klicken Sie auf **Create group**:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

- Geben Sie den Gruppennamen an, wählen Sie Ihre *player*-Station aus der Liste von verfügbaren Terminals aus und klicken Sie auf **<<**:

- Ihre *player*-Station wird in der Liste von ausgewählten Terminals erscheinen. Klicken Sie auf **OK**:

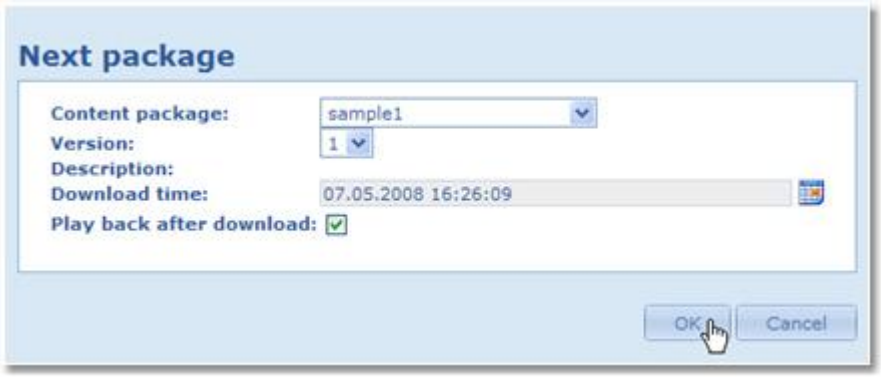
© 2007 - 2008 friendlyway AG

Ihre Terminal-Gruppe wird in der Liste von verfügbaren Gruppen erscheinen.

Im nächsten Schritt soll Ihr Projekt einer Terminal-Gruppe zugeordnet werden.

- Gehen Sie zum Bereich **Paket einer Gruppe zuordnen**. Wählen Sie da Ihre Gruppe aus:

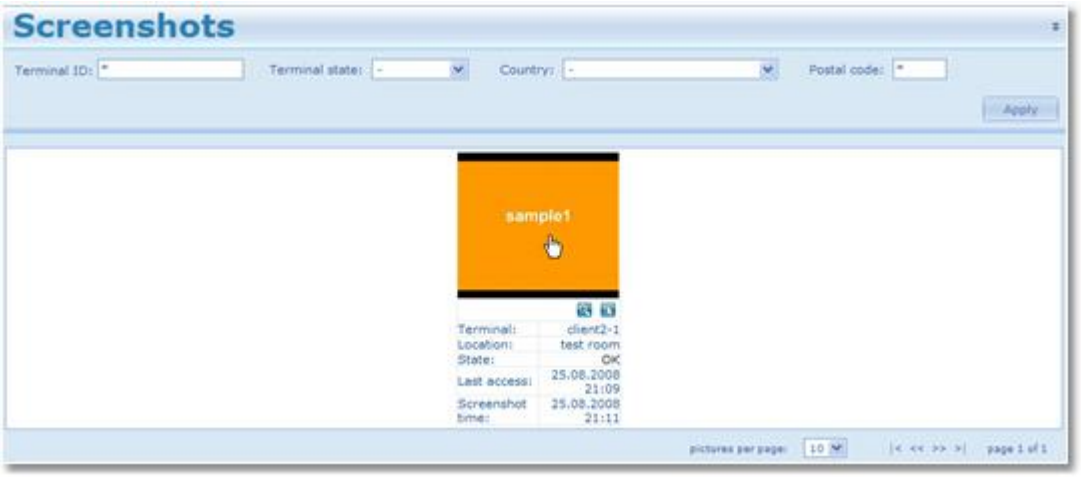
Wählen Sie das Inhaltspaket aus, das Sie früher hinzugefügt haben, haken Sie die Option **Play back after download** an und klicken Sie auf **OK**:



Sie werden sehen, ob Ihr Paket gerade hochgeladen wird oder ob es bereits auf dem Terminal installiert worden ist, indem Sie zum Bereich **Overview** übergehen:

© 2007 - 2008 friendlyway AG

Nachdem Ihr Inhaltspaket hochgeladen und auf dem Terminal installiert worden ist, wird der *player 7* beginnen, es abzuspielen und Sie werden die Möglichkeit haben, sich die Screenshots von Ihrem Terminal-Bildschirm anzusehen. Dafür gehen Sie einfach zum Bereich **Screenshots** über (um den Screenshot zu vergrößern, klicken Sie auf das kleine Vorschaubild):



© 2007 - 2008 friendlyway AG

9 Glossar

Aktualisierungszeit: Die Zeitspanne, nach der ein Mediaobjekt aktualisiert wird.

Anzeigedauer: Die Zeitspanne, in der ein Mediaobjekt angezeigt wird.

Bereich: Bereiche sind die Hauptelemente bei der Strukturierung des Seitenlayouts. Ein Bereich ist ein rechteckiger Teil der Seite mit mehreren Einzelbildern.

friendlyway composer 7 Ein Programm, mit dem Sie Medienprojekte erstellen können. Die Mediaquellen werden zu Seiten und Sequenzen organisiert. Jedes Organisationselement hat sein Format- und Zeitsteuerungseinstellungen.

Mediaobjekt: Eine Datei mit Multimediainhalt wie Video, Text, Web-Seite usw.

Präsentation: Multimedia-Inhalt, der auf dem Display abgespielt wird. Der Inhalt enthält verschiedene Audio-, Video und grafische Formate.

Projekt: Eine Sammlung von Multimedia-Dateien und einer Beschreibungsdatei, die definiert, welche Datei und in welcher Zeit auf dem Bildschirm angezeigt werden. Die Projektdatei hat sein eigenes Format, **.fcproj**.

Seite: eine Organisationseinheit innerhalb eines composer 7 Projekts.

Seitenverhältnis: Das Verhältnis der Breite des Displays zu seiner Höhe. Es kann normal (4:3), breit (16:9) oder benutzerdefiniert sein.

Standardsequenz: Eine Sequenz, die standardmäßig auf dem Player abgespielt wird.

Sequenz: Eine Sequenz ist eine Sammlung von auf bestimmte Weise angeordneten Seiten. Eine Sequenz legt die Anordnung der Seiten, in der sie abgespielt werden, fest.

Übergang: Ein visueller Effekt, der definiert, wie die Änderung einer Seite oder eines Seitenelements auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Zeitskala: Die Zeitskala ist ein Tool zur Einstellung des Zeitparameters für Mediaobjekte, Einzelbilder und Bereiche einer Seite.
Die Zeitskala listet alle Bereiche und ihre Einstellungen auf, und auch die Einzelbilder innerhalb von den Bereichen mit den Mediaobjekten.

© 2007 - 2008 friendlyway AG